

COM

COMPUTER VILÁG

Rr. 57.

VII. évfolyam • 1995/6.

ISSN 1218-7933



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

Ára: 248,- Ft



9 771218 793008

5TH FLEET

Fast Tracker

**Overlay
handler**

**VGA-
kártyák**

**Assembly
tanfolyam**

Modemezés

*North American
Indians*

**FANTASY ART
DISCWORLD**

**WORLD
WAR II**



**ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 NÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYÉSEK.
VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.**

Tartalom

Tartalom, bevezető...	
Bevezetőnek egy kis tartalom	3
NEWS	
Unokáink sem fogják látni.....	5
Microsoft Home: Ancient Lands	
Ókori darab	8
World War II	
Make CD, not War!	9
North American Indians	
Hogyan lopjunk kontinenst?.....	10
Boris Vallejo Fantasy Arts	
Színes karcolatok Getto egyk reményteljes növendékétől	12
Discworld	
Chuckychaplin visszatér	13
Assembly tantolyam	
Oh, Chuckychuckychucky! (Hogy jön ez ide?!)	19
Psycho-analízis	
Overlaygyártó és -handler a lupegyártók nagy öröme	21
CoVboy Posta	
Postatagyulladás, különszámmal!.....	24
PC Noise	
Zajongászati rovat Fast Trackerrel	27
A VGA-kártya	
A VGA-ördög Bibliája	29
PC User Area	
Modem téma	31
Utima VII.	
Neverending Story	33
Zephyr	
Csak egy tél drágakő	36
Earthside	
Már meglnt Dorothy és a Bádögemberek	37
Grey Wolf	
Se füle, se tarkas, de tengeralattbáró!	39
5th Fleet	
Vízi háború az Indiai-óceánon	40

Épp ez jutott eszünkbe...

Szeretettel köszöntünk mindenkit 57. számunkban, mely megjelent anno CoVini 6. Mindenekelőtt szomorú közeledésünkre kell eleget lennünk. A másik oldalon megtaláljátok azon szerencséseknek listáját, akiknek az IFABO-n május 12-én megrendezett sorsoláson logunkat szíva át kellett engednünk értékes (és öröklendő) vagyon tárgyainkat (ajlenség, én nem nyertem semmit - CoVboy).

Miután ezzel megválnánk, szeretnénk felhívni Commodore-os olvasóink figyelmét a nyári közepén megjelent multimega Commodore-os Különszámunkra, amely - mindamelletti, hogy zsúfolva lesz a Commodore tábor által oly áhított infokkal, - igazán kellemes nosztalgikus hangulatba ringathat bennünket.

gialatba ringathat bennünket

Il szeretnénk megragadni az alkalmat, hogy megköszönjük minden PC-s olvasónknak azt a hihetetlen érdeklődést, amelyet a Irissen megjelent 'PC-s játékok 3.' c. kiadványunkkal szemben tanúsítottak. Aki esetleg még nem részesült birtoklásának örömeiben, még megragadhatja az alkalmat, hogy zsákmányoljon egyet az utolsó darabokból.

A nyári CoV 58/59-es dupla számunk előreláthatóan augusztus elején fog megjelenni. Mivel nem óhatjuk anyagi csődbe dönteni amúgy is szűkös penzsmagga! iendelőző olvasóinkat, természetesen nem dupla áron! (Sokkal inkább Tamási Áron - CoVboy).

JÖN! Commodore Világ Különszám'95 Nyár

40 oldal, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak, benne a régi CoV felépítéséhez hasonlóan játékleírások, elsősegély, TökösMákos, C64 és Amiga programozástechnika, és sok-sok Getto grafika. A Különszám nem kerül Postai terjesztésbe, vagyis csak előfizetéssel hozzáférhető. Ára: 225,- Ft (amely az ÁFA-t és a postaköltséget is tartalmazza). A kiadvány előfizetése nagyon egyszerű. Végy egy rózsaszín csekkeket, töltsd ki 225,- Ft-ról, majd a hátoldalon írd be az azonosítószámodat (ha van), a számlaszámot: MNB 218-98426/41853-7, és azt, hogy a pénzt mire adtad fel: 'CoV Különszám 1995/nyár'. Megjelenés július hónapban.

CoV

Computer Világ 1995/6.

VII. évfolyam (Nr. 57.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Kiborító demo (Amiga)

Belső grafika: Mőller Mihály (Getto)

Munkatársak: Bryan, ChX, Dirk,

DoT, Fűles, G-Spot, Kilgore

Trout, Pórkőli Desiato, Psycho

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vársárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postai cím! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz áttutalást postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruzt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: Com-Ware Kft. OTP címe, Budapest, Irinyi u. 30., 1117 (A csekk középű szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjálók rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg ellogadják, célszerűbb a régebbi sárga csekkekkel lehasználni!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapke-rekodalmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hirdaparuslő szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címek ld.a borítón), SZAMALK Okt.közp könyvesboltja, Bp. XI.Eteto u.68., Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. László Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Győngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT., Kecskeméti, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarj u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Aruház..

Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címen keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1.908,-, fél évre: 1.014,-, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a MIXIM Kft.
A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a Software Station.

Tördelés, színbontás: Com-Ware Kft.
Levélábrítás: Timp Kft.
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/06-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
vezergazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

Az előfizetőink között 1995. május 12-én 12 órakor az IFABO'95 szakkiallításán közjegyző jelenlétében megtartott hivatalos sorsolás eredménye a következő:

I.díj:

Multimédia PC sztereo hangkártyával és CD ROM-mal, 200.000 Ft értékben
Zivanovic Emil, Balatonalmádi

II.díj:

ACER dupla sebességű CD ROM
Általános Iskola, Bp. Erzsébet u.69

III.díj:

ACER sztereo hangkártya
Almás József, Nagytálya

IV.díj:

Microsoft Soundbits kiegészítés
Magony László, Budapest

V.díj:

Microsoft Entertainment Pack Vol 1.
játékosomag

Bonyai Péter, Pécs

VI.díj:

Microsoft Entertainment Pack Vol 2.
játékosomag

Lőrincz Vilmos, Miskolc

VII-XI.díjak:

1-1 db. MIND Games CD-s

játékgyűjtemény

Góczán József, Szombathely

Fekete Tibor, Székesfehérvár

Cziráki László, Kazincbarcika

Démy Sándor, Budapest

Sevemyák Illés, Budapest, 1119

XII-XVI.díjak:

1-1 doboz R&M 3.5" mágneslemez

Korbély István, Kecskemét

Serlegi Gábor, Kőszeg

Matalik Krisztián, Gyöngyöspata

Fekete István, Hidegkút

Szűcs Balázs, Zirc

XVII-XXV.díjak:

1-1 db. Számítógépes Tippek &

Trükkök lexikonja c. könyv

Plangár József, Debrecen

Kiss Zsolt, Budapest

Nagy Gábor, Esztergom

Benson Tamás, Budapest

Kólay András, Budapest

Varga Miklós, Budapest, 1157

Szarvas Zoltán, Kocsér

Galambos Gábor, Baja

Loósz Imre, Mernye

Gratulálunk! Nyereményüket időközben már meg is kapták nyerteselnk.

VÉGRE MEGJELENT!!! PC-s játékok 3.



Az 1992-ben megjelent — két utánnyomást is megélt — 1. kötet, valamint a tavaly megjelent — és idén utánnyomott — 2. kötet méltó folytatásaként végre megjelent a népszerű sorozat legújabb darabja. Azon túlmenően, hogy a címlapon teljesen új designnal leptünk meg benneteket, ejtsünk pár szót arról, hogy mire is számíthattok, ha még csak most fontolgatjátok a megrendelést.

Ezúttal rendhagyó módon, ám az Évkönyvek felépítését követve hátra került a felhasználói rész.

A könyv első része a már hagyománnyá vált Elsősorban indul, amelyben azokat a tippeket gyűjtöttük egy csokorba, amelyek kimaradtak a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyvből, illetve a '95-ös CoV Évkönyvből.

Ezt követően hosszabb lélegzetű játékleírások következnek (a stratégia kedvelőinek pl. Transport Tycoon, a szimulátor kedvelőinek pl. Flight Simulator Paris Scenery, no persze olvashattok frissebb anyagokról is, mint pl. Ecstática, Kyrandia 3., UFO II., Alone in the dark 3., Cyberia, vagy Guilty).

A könyv harmadik részében rövidebb összefoglalók kaptak helyet, bizonyos játék-csoportokról, úgy mint:

— DOOM klónok (pályaszerkesztők stb.),

— Flipper szimulátorok

— Kosárlabda szimulátorok

— Tetrisek

— Autó- és motorszimulátorok (ez kiegészítése a PC-s játékok 2.-ben és a '95-ös Évkönyvben megjelenteknek).

A negyedik fejezetet alkotják az — elsősorban olvasók által beküldött — TökösMákos anyagok (ebben van többek között Moonstone, Secret Weapons of Luftwaffe, The 7th Quest, Lethal Tender, X-Wing ...)

A könyv végén elhelyezett felhasználói részben ezúttal egy nagyobb lélegzetű témát veseztünk ki, mégpedig a Turbo Debugger-t, hiszen ennek használata mindenki számára nélkülözhetetlen, aki csak egy kicsit is járatos a programozásban.

A könyv kb. 224 oldal, fogy. ára: 649,- Ft, ami csak egy ötvenessel drágább, mint az előző kötet, ez köszönhető az időközbeni ÁFA, energia, papír és egyéb költségek emelkedéseinek.

VISZONT! Akí előfizet a könyvre, az 100,- Ft-ot megspórolhat, nekik csak 549,- Ft-ot kell befizetniük. Ez a kedvezmény továbbra is érvényes. Jelen sorok írásakor még mindig nincs egyértelmű információ arról, hogy a CoV előző számaiba befűzött csekkek meddig használhatók fel. Természetesen hagyományos írószaszn postautóványon is befizethető az összeg. Ja, a legfontosabb: ha rendelkezel azonosítási számmal (az a szám, ami az előfizetői etikett címkén a jobb alsó sarokban szokott lenni), mindenképpen írd rá a csekk hátsó középső szelvényére, ezzel megkönnyíted a számunkra az adatfeldolgozást.

PC NEWS

Emlékszik még valaki egy bbrzasztó őcska, talán leginkább Master Of Magic-klónként jellemezhető orkcsapdosódi játékra? Aki nem emlékszik az sürgősen vegyen egy CoV 53-at (nem baj, ha van már, kettőből talán jobban eszedbe jut). Szóval Warcraft. Vajh' mi jöhet ki? Valami scenario, mint mondjuk a Magic Carpet Frozen Worlds? Nem... WARCRAFT 2! IGEN! Harcolhatunk a levegőben és a tengeren is. Ehhez csataltajók, tengeraltt-járók és léghajók állnak rendelkezésünkre. Körülbötöl akkor érkezik, amikor lehullanak a levelek.

Azonban a Master sorozatnál tartottam, ezek ugyebar a Microprose-nak készülnek, legközelebbi darabja a MASTER OF XENOS. Novemberre várhatjuk, remélem lesz annyira jó, mint az Orion volt. Mellesleg egy RPG-n is dolgoznak, csak még nincs rá kladojuk.

Az előzőekben említés történt a Master sorozatról. Ugyszintén szó került a már egy régebbi Newsban a Mechlordsról is, ez utóbbi valamennyire tipikus SimTox, és valamikor az ősszel jelenik meg. Azonban nem szóltam az 1830-ról, ami nem csoda: egyrészt teljesen bizonytalan volt a kihozatalának időpontja, és sose tudtam, hogy nem lesz-e már oldie mlre a News a placra kerül. Másrészt ez annyira rossz, hogy az már meglepő. Az Avalon Hillnek lrtta a SimTex csapat, annak egy táblás játékból.



Kellott nekem az Oriont meg scenario-okat emlegetni: MASTERS OF ORION SCENARIO! Mivel az eredeti Orion még mindig az egyik kedvencem, ennek nagyon örülök — gondolom nem állok vele egyedül. Ha tudok róla írni, meg ha lesz miről írni, akkor persze lesz telrás.

Még mindig Microprose, ez pedig hábbrút jelent. Akarom mondani: megjelenik a THIS MEANS WAR. Ez egy csodás — Microprose színvonalú — stratégiai játék lesz, csak nem játék... Meglátjuk, mennyiben is játszhatják...

Melyik játék a legrosszabb a Sierra cégtől? (Ügy látszik ez itt az őcska programok roval...) Az Outpost — ez azt hiszem minden létező rekordot alulmúlt. Hamarosan kiadnak egy OUTPOST PLANET PACK-ot. Reméljük ezzel már valamivel elviselhetőbb lesz a játék.

Még egy Sierra stult: 3D ULTRA PINBALL. Hangzatos neve van, meg lesz Macintoshra, de PC-n csak MPC CD-n lesz, szóval ors a gyanúm, hogy szép lesz, csak nem játék... Meglátjuk — mindenesetre érdeklődve várom, hiszen tudomásom szerint ez az első flipper, ami MPC CD-n jön.

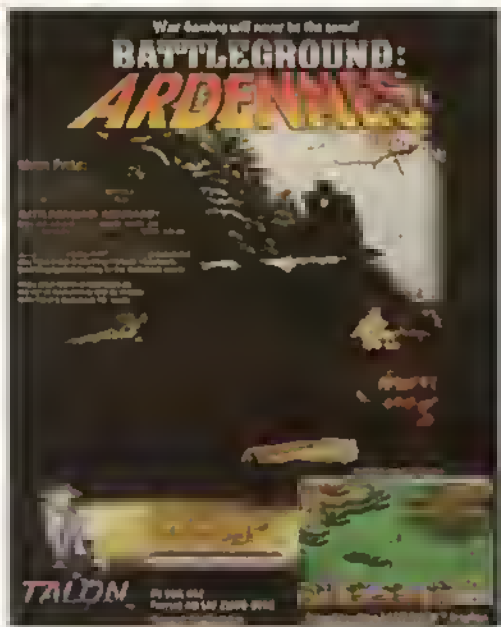
Doktor Aggyal már többször találkozhattunk a Sierra stultjában. Ő a kastélyából nem költözött egy szatellire — talán inkább egy számítógéphe? Mindenesetre a DR BRAIN IV (PROGRAMM-

ING) c. játékban a Sierra stlus kedvelői újabb logikai feladványokat oldhatnak meg zsákszámmal.

A GOBLINS 4 kapcsán már sok kavar volt. Mindenesetre a Woodruff and the Schnibble of Azimutti az nem az. A Goblins 4 ősszel várható, és feltéhetően 0 játékkal játszuk, ha llyetembe vesszük az eddigi tendenciát: az elsőben három, a másodikban kettő, a harmadikban egy játékos volt. Ez pont bele is illene a mostanság divatos "interactive movie" divaliba. Ezzel a divattal csak rosszul járunk, mert nincs mindenkinek pénz. 486SX33, 8MB, dupla sebességű CD és egyebek megvásárlására. És a legtöbb ilyen játék — llsztelel a kivételnek — az bizony nagy nulla volt játéknak... Ezt elkerülendő szerencsére lesz lemezen is!

Az Origin hatalmas terveket lorgat a fejében, de ezek egészen biztosan még nem ennek az évnék témái, ugyanis karácsony táján állnak neki a komolyabb fejlesztések: WING COMMANDER IV (mindössze 50 CD! na jó, csak vicceltem...), ULTIMA IX (vajh' olyan rossz lesz, mint szegény 8. rész?), Privateer II (neeee...).

A hábbrús játékok kedvelőinek kellemes meglepetés lesz a Talon monővezérelt játéka, a BATTLEGROUND ARDENNES, amely az utolsó német győzelmet dolgozza fel. A megvalósítás már az ikonvezérlésmiatt is újdonságként hat, de meglepő az is, hogy ugyan megmaradtak a más játékokban már bevált hatszöges kijelzésről, de ezt teljesen három dimenzióban látjuk!



A Maabus c. játékkal nagyott arattak Microforumék. "Tormésztesen" következik, hogy lesz MAABUS II — sajnos attól tartanak a Microforumnál, hogy nem készülnek el vele az évbén. (Azért pár képet nyomathattak volna...)

Talán a Domark is egyetért velem, hogy Tank Commander c. játéka néhol meglepően ronda? Ezt nem tudom, de még ez évbén várható a SUPER TANK COMMANDER.

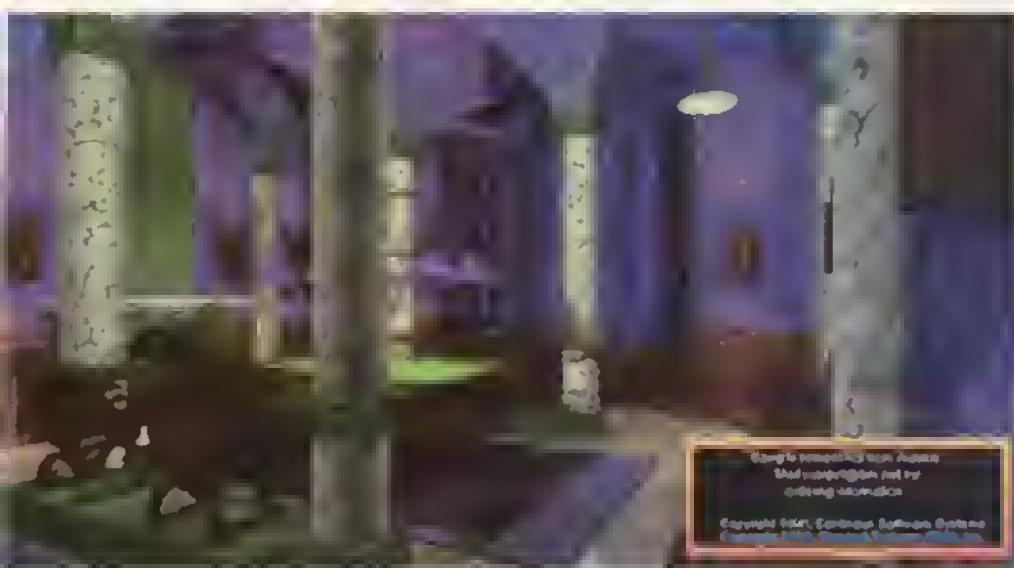
Ezek a Mechek mindenkinek az agyára mennek. Az említett Mech Lords mellett jön egy MECH COMMANDER az Interplaytől. Meg az Activison-tól is kijön végre a MECHWARRIOR II. Hopp, most szóltak, hogy nem mindenki tudja mi az a Mech. Ezek kéllábú óriásrobotok. Igen komoly tüzérvél. A FASA BattleTech játékból — ez nem számítógépes — indult az egész örület. Igen, ez ugyanaz a FASA, aki pár évvel később, 1989-ben a Shadowrun és 1993-ban az Earthdawn megalkotta.



Valamivel aktuálisabb Origin program a CYBERMAGE. Az Electronic Arts neve alatt jön szeptemberben, mert az EA megvonta namrég az Origin. Ezt a programot David Bradley-nek köszönhetjük. Ő régebben a Sir-Tech cégnél a Wizardry sorozat atyja volt. A játék egy már szokásos első-ember-nézetű kalandjáték a szokásos grafikával. Ami megkülönbözteti a többtől az a lent említett ember, ő igazán tudja, hogy hogyan lehet JÓ szlont lrti — ez itt is sikerült neki.

Még mindig Origin, csak most CRUSADER. Az Ultima 8-at erősen feltuplrozzák SVGA felbontásra, köréöntenek egy Syndicate-szerű sztorit és már kész is. Az egyetlen igazi különbség, hogy itt egyedül vagyunk, és a grafika az összes eddigi valamiképpen telülmúlja. Hogy ezt hogyan csinálták? (Azlán majd ezt logja telülmülni a többi Bullfrog-stult...)





Egy szerény és szolid darab OS/2-tulajoknak: AVARICE

Az immáron szokásos QOP dőmping a második félévben is várható: CORPORATE COLONIES, EMPIRE BUILDER, KONOQUEST, NORTHLANDS, VISIONS OF GLORY. Ezekről gondolom túlzott hírverés nem szükséges: tök ugyanaz mint az eddigi néhányszáz QOP játék. Aki szereti a csempészt, persze örömmel nézi.

A győzelem napját már sokszor ünnepelhettük különböző stratégia játékokban, most pedig egy valódi nagy ünnepelés volt. Biztosan ez ihlette meg az Alliance/Arsenale-t hogy jövő áprilusra ígérjék az ETO: D-Day játékokat.

Még mindig van néhány cég, aki nem Pentiumra ír játékokat, a RAW Entertainment például egy BLIND JUSTICE című kalandjátékkal kedveskedik azoknak, akiknek csak 386-osuk van, de sajnos 4MB kell nekik. VGA X-mede-t fog használni, így már egy standard VGA-n is igen szép grafikát fog leadni. Ja, és még feltehetően jó sztorija is lesz valamikor még a nyáron.

Calla 2095 az ideiglenes munkacíme annak a játéknak, amit ugyanaz a csapat csinál, mint a Secret of The Monkey Islandet és a Sam&Max Hit the Roadot. Az előrejelzések szerint valamikor a télen lesz várható.

Úgy hiszem, mindenki szeret Istent játszani. Ezt már nem egy játékban megtehettük, lme jön még egy: MILLENNIA: ALTERED DESTINIES. A 0. évben indulunk amikor a Microidok kiirtottak minden más értelmes életet. Valamit kéne tennünk ellenük — természetesen visszamegyünk az időben, hogy ezt megakadályozzuk. Valamelyik értelmes fajt úgy kell kormányoznunk, hogy majd képes legyen a Microidoknak ellenállni. Nem túl meglepő módon valaki más is időutazgat, hogy ezt megadályozza. A játék a szó szoros értelmében

ben nagy. Van 100 csillag. Mindegyiken egy században lehet egy fontos esemény, mint például egy technológiai átörök, egy politikai zűrzavar stb. A játékban az időutazás híres paradoxonjára van egy furcsa megoldás, ami persze nem igazán bizonyítható a fizika jelenleg ismert törvényei szerint — de majd meglátjátok! (Ha visszamegyek és megölöm a nagyapámat, akkor hogyan születtem meg — ez az a paradoxon) A játékban minden és mindenki alá van vetve az időutazásnak, és hatásainak, még a hajók is... Akinek jó a memóriája, annak említenék három betűt a Spectrumos időből: PSS. Ian Bird, ennek a játékban a tervezője nekik dolgozott anno.

Az SSI egy érdekes csapatot szedett össze a SILENT HUNTER c. tengeralattjáró-szimulátorához. Bill Becker és Kim Biscoe a Great Naval Battles I-II-ben működött Inleziyen közre. E mellett Biscoe volt a fő rajzolója a Silent Service II-nek, Becker a Red Storm Rising, a Knights of the Sky és az F-15 Strike Eagle III programozói csapatainak volt része. A Silent Hunter projekt vezetője a Harpoon 2 tervezője, Carl Norman. Végül a szakértői munkát William "Bud" Gruner végzi, ő a második világháború alatt volt tengeralattjáró parancsnok. Ezeket összetéve gondolom el lehet képzelni, milyen lesz a Silent Hunter. Egy fontos dolog még hozzá: a tengeralattjáróinkat több fokozatban irányíthatjuk. Van egy teljesen reális, és szinte lehetetlenül nehéz, és persze vannak könnyebbek, ahol a számítógép besegít. Így végül olyan játék születik, amely amellett, hogy teljesen valóságos, sokféle embernek kínál egyszerű szórakozást.

A Galactic Civilization a legjobb — s jószerevet az egyetlen — játék OS/2 alá. Igaz, minden léte-

ző DOS-os játékot simán lemos. A kiadója, a Stardock most kiad meg egy játékot AVARICE. Leginkább arra lehet gondolni, hogy mi történj volna, ha a Myst nem egy Macintoshról áttört program lenne Windowsra, hanem eleve az OS/2 alá lenne tervezve. Ekkor persze még szebb grafika lehetne a jutalmunk. Az Avarice pedig pont ez többszáz 3D renderelt helyszínen batangolhatunk a 2017. évben. Ezernyi tárgy vár minket itt, érdekes logikailag fejtegetők és minden más ami csak számjaink inger. A betét a június közepén adják ki, a végső verzióra így még nincs dátum persze. Eközben a Galactic Civilization tervezője az Entrepreneur c. hódítógátos játékot írják szintén a Stardock-nak...

DOOM klónok avagy akció

A különböző DOOM-klónok áradatában — úgy tűnik — most szűnet van. A már megjelentekhez jelenik meg tonnányi upgrade, hivatalos pálya, máségyéb... Lesz DOOM II Extra Levels — erről már szoltunk — DOOM II Collectors Edition, DOOM II Nightmare Missions. Heretic CD-n, Extra Levels hozzá lemezen is, CD-n is. A Microforum, akiket leginkább Maabus c. játékaikról ismerhetünk, kiad egy add-on csomagot Heretichez, a Rise of The Triadhoz, és persze a Descenthez. A lúcsa az, hogy DOOM Add-on nem szerepel a listán.

Miután sikerrel az egbe robbantottuk Dr. Radiaki kastélyát, örömmel tudozzuk le, hogy tényleg az égbe, pontosabban egy műholdra költözött. SATELLITE OF DR. RADIKI. Na jó, akkor még sincs teljes szűnet a DOOM-klónok terén — de azért a Descent Enhancere meg Descent Add-On-ra csak kíváncsiabb az ember, mint ennek a tizenkettőből egy-tucat játéknak a következő részére.

A szokásos gumicsont OUAKE. Az id még mindig nem adott képet, de mindentéle mlókat igen. Bár a kiadójuk szeretné karácsonyi ajándékként találni, de az id nem hajlandó dátumokról beszélni — amennyi időbe kerül egy ilyen gyilkosul jó játék elkészítése, annyit rázáznak. A regisztrált verziót tartalmazó CD-n majd igen érdekes dolgok lesznek: egy program, amivel felállíthatjuk a saját Ouake-serverünket. Ez lényeges, mert ez a játék eleve több játékosra készült, annyira, hogy — ha nem is egy pályán, de — egy világban több száz játékos játszhat egyszerre. Lesz meg pályaedítor is — ez igen kellemes lesz, ezt úgy hiszem nem is kell magyarázatni senkinek. Végül a játékot irányító AI lelett is rendelkezhetünk egy egyszerű leíró nyelv (scripting language) segítségével. Egész egyszerűen az rd mellékel tehát minden, ami a saját 3D világunk elkészítéséhez kell.

Ha még valaki nem látta volna, elkészült az első Descent pályaedítor! Achim Stremplat az alkotó, és ő az ubdb@rz.uni-kaisersruhe.de címen érhető el. Gondolom hamarosan az összes magyar BBS-

Időtlen időutazás egy kagyló fedélzetén a MILLENNIA-ban



SILENT HUNTER: csendes vadászat, nagy durranások



n leni lesz, ugyanis teljesen ingyenes a program: GPL alatti terjed. E szerinti a forráskódnak is mellette kell lennie, és van is. Ja, a nagy örömben majdnem elfelejtettem a nevet: DEVIL. (Ha valakinek nagyon kell, akkor küldjön egy levelet nekem 1462 PL 503-ra, válaszbőlítéssel persze.)

A REBEL ASSAULT II. lesz a LucasArts karácsonyi ajándéka. E mellett kijön a Tie Fighter CD-n. Ha csak leleannyira jó munkát végeznek, mint az X-Wing Collectors CD-vel tették, akkor nehéz lesz nem megvenni. A Tie CD-n rajta lesz a Defenders Of The Empire kiegészítő, még több beszéd, új missziók, és még néhány meglepetés...

Egyéb

Aki szeret kártyázni, az örülhet a Masque cég szeptember elején várható dömpingjének: BLACK JACK KNOWLEDGE PRO, CRAPS KP, VID POKER KP.

Sokan jelezték, hogy tetszett a "Garfield"-es részlogó. Hát akkor nézegessétek majd a Sony Imagesoft cég PLAYBOY SCREEN SAVER-ét. A két nagy névből feltételezhető, hogy kultúrált erotikával és nem vad pornóval nyomják tele a CD-t. Úgyisintén ide sorolandó a Warner Vision banda VIRTUAL STRIPTEASE CD-je is. Ugyane cég-től jön a COLLEGE GIRLS Screen Saver. Ejnye, ejnye...

A sportkedvelők három megszokott sorozata sem szakad meg. Októberben jön a FRONT PAGE FOOTBALL PRO'96 és decemberben az UNNECESSARY ROUGHNESS '96. Azt persze mondanunk sem kell, hogy minden bizonnyal az újonnan megjelenő sportjátékok közül lesz a HARDBALL'95 is.

A Bullfrog cég újdonságai

A cég három játéka a legjobbak közé számított a maga idejében, és a Populous II még ma is igen jónak számít. A Syndicate és múlt év végén megjelent Magic Carpet is sok-sok rajongót vonzott csodás grafikájával és fantasztikus játékmennével. Egyesültek az Electronic Arts-al, mivel a Bullfrog európai cég lévén kicsit kicsi, lőke és piac kellett neki. Azóta szinte semmit nem hallottunk, az ECTS-n egyetlen új játékuikról nem esett szó, a szokásos előrefelzáró listákon nem szerepelnek Bullfrog játékok — mi történhetett? Nos, a cég most HÉT nagyszerű CD-s játékokat dolgozik egyszerre, és ez indokolja a nagy csendet. Ezeknek egy fontos közös tulajdonsága van: mindegyik több játékos által játszható. Másik, hogy mindegyik sok szempontból túl felül mindent, ami eddig megjelent, de minden újdonságról képtelenség írni — az egész újságba se férne bele a teljes beszámoló.



Az első játék a MAGIC CARPET NETHERWORLDS. A teljes játékot újralírták. Ez szükséges, mert az első rész szinte egyetlen hibája borzalmas lassúsága: nincs az a gép amin mindent bekapcsolva (SVGA, reflections, stb.) emberl sebességgel lehet játszani. Nos, a Netherworlds mintegy 75%-al gyorsabb az eredeténél. E mellett nemcsak nappali és éjszakai pályák is lehetnek — a hajnalban játszódó részek egyszerűen felejthetetlenek. Mivel az embereknek leginkább a varázslatok tetszettek, ezért ebből a részből sem maradhattak ki, sőt! Mindegy 40 varázslat, egyenként hét

elősségi szinttel. A ahogy egyre több tapasztalatot szerezünk, úgy erősödnek a varázslataink. Peter Molyneux, a cég vezetője azt reméli főle, hogy ez a kis szerepjáték elem még több rajongót fog szerezni a Netherworlds-nek. És végül — még egy izgalmas sztorija is van a játéknak. De az egész lényege a gyors, látványos akció az új világgyors "motor"-al.

A következő a My Incredible Super Team - M.I.S.T. Ez még csak egy ideiglenes cím, letehetően megváltozik, mire kiadják. A játékot túra módon jellemezték: "Egy szuper vizuális ünneplése lesz a rombolásnak". A játék alapfilozófiája is meglehetősen érdekes: képzeljük el, hogy mi történik ha Superman véletlenül felébred, mondjuk egy felhőkarcolót telibe találva? A kérdés eldöntéséhez adott egy valódi város, 3D vektorelemekből összerakva, ami használható, és lerombolható. Például egy felhőkarcoló tetején állunk — bármilyen szögben körülnézhetünk a városunk körül, vagy láthatunk a szerepeivel — és nézünk le a városra. Látni a különböző közlekedési eszközöket, emberek sietnek munkába és vissza, hazra. Ekkor észrevesszünk egy másik játékost — ismétlem, ez itt mind több ember által is játszható — vagy egy számítógépes ellentétet odalent sétálni. Leugrasz, felkapsz egy autót — ezt itt végig Molyneux nyilatkozta: én csak fordítok — és a lejtőre vágod. Ha ezt túlold, akkor meglehetősen ingerült lesz — persze ha szépen elmozdulsz, mondjuk elbújsz egy felhőkarcoló mögé. Ekkor az ellenfél szépen bemos egyet a felhőkarcolónak — mondjuk az Empire State Buildingnek, mert az is benne van a játékban — ami szépen a fejedre omlik...

Ha még valaki itt lenne ezek után, akkor egy RPG, a DUNGEON KEEPER következik. Véleményem szerint ezekből itt egy se normális, szóval következik újra Molyneux bátyó, aki ráadásul ennek a programnak a vezető programozója: Úgy látszik, hogy a legtöbb szerepjátékban, nemcsak a számítógépekben, hanem az emberekkel játszott játékokban is, a legtöbb a szórakozás a dungeon tulajdonosának jut. Ezért a Dungeon Keeperben ezt a gonosz figurát játsszuk. (Hehehe... - CoVboy) Szóval egy labirintus van a birtokunkban, amit mindenféle szörnyekkel kellene benépesíteni, és megvédeni a különböző hősöktől akik valamilyen lura indítástól pont minket akarnak lemészárolni... Miután itt egy gonosz karaktert játszunk, a segítőink a jó bajnokai. Sajnos e miatt nem a legmegbízhatóbbak: Mondjuk egy folyosó őrzetére lerakunk két őráspókot és egy talka goblin. Szerencsétlen módon a pókok egy idő után megéheznek — és amikor egy hét múlva visszanézünk, akkor két kővé pókot találhatunk csak, a goblinok valahogy eltűntek... Említettem már, hogy ezek multiplayer játékok? Szóval úgy is játszhatunk egymás ellen, hogy az egyik véd, a másik támadja a labirintust, mert a hősöket is megszemélyesíthet emberi játékos...

A BIOSPHERE következik. Ez a Bullfrog egyik új technológiáját használja, amit Skeletal Mapping-nak neveznek. Ezt a legegyszerűbben úgy lehetne leírni, hogy vesznek egy csontvázat, bizonyos fizikai törvényeket aminek alapján mozoghatnak, majd végül rátextúrázzák a bőrt. Ezzel letárolt animáció nélkül is döbbenetesen élethű mozgásokra kerülhet sor. Hogy ez mennyire lenyűgöző, azt talán mutatja Molyneux új könyve, amit a Cambri-dge-i egyetem ad ki. E mellett a Carnioge-Mellon egyetemen is tartottak bemutatót — ott is mindenki fe volt nyűgözve. Szóval a Biosphere az egy fantasztikus hárca játék erre a technikára alapozva. A játék lényege, hogy mindenféle kreatúrákat alkotunk egy szigeten, hogy az ellenfél hasonló kreatúráitól védjük magunkat. Olyan agyas kérdésekre kaphatunk választ, mint: Ha egy másfél méter magas gylkos nyuszt meg támad egy három méter magas kacsa, akkor ki győz? Ezek a kreatúrák persze nemcsak harcolnak, hanem esznek és szaporodnak is. (Egyre nehezebben gépek a röhögéstől...) Képzeljük el, hogy megalkottunk egy szép, méteres gylkos nyulat, és től-ében belül az egész szigetünk hemzseg ezektől... (Innen a mondas: szaporodnak, mint a nyulak)



A következő a Syndicate Iolytatása, a SYNDICATE II: CORPORATE WARS. "Természetesen" ez is Silicon Graphics gépeken készült, valódi, élő városokban játszódik. Az eredeti játékban legfeljebb a szeméskukákat lehetett fellobbanítani, itt már a felhőkarcolóktól a Bullfrog székházig mindent. Akkor ócska kocsikban mozoghatunk, itt mindenben ami csak repülni, gurulni, egyáltalán mozogni képes. Csészealjól még nem szólt a téma — Molyneux ez esetben — de ahogy ezt az "idiotcy overload"-et elnézem, még az sincs kizárva.



A következő játékot különösen ajánlhatom orvosjelölteknek: Theme Hospital. Egy kórházat igazgatunk, amit a középkori orvosi technológiától kell eljuttatnunk a mai, modern technikáig. A játék meglepően élethű. Minden, amire csak gondolni lehet, benne van. Például ha a plasztikai sebész részlogónak elég híres lesz, akkor lesznek valódi híres pácienseink, mint például Michelle Pfeiffer. Ha erre a műtétre egy kezdő segédorvost osztunk be, akkor komoly bajoknak nézhetünk előre, például egy hatalmas pernek... Vagy például mi történik, ha a szülészeti osztály túl közzel van a műtőkhöz? Előbb-utóbb egy pajkos kisgyerek mászik be a műtőbe, mondjuk egy szivátültetés közepén...

Végül ezt a monstre beszámolót és Newst a CREATION-nel zárom. A játék az óceán mélyén játszódik, egy vízzel borított planétán. Az emberek ide menekültek, hogy megpróbálják a víz alatti életet megmenteni az anyabolygójukon. Nyolc város van a víz alatt, a lakosok és az őslakosok csodásan megértenek egymással. Amikor is egyszer csak egy gomba képében becsak a végzet, amit ez megelőz, az vérengző szörnyeteggé változik. Bár barátokként indulunk, de hamarosan már mindenkinek valakit maga mögé kell állítani, hogy ledezza a hátát... De kiből lehet még megbízni?



ChX

ANCIENT LANDS



A Microsoft az ANCIENT LANDS CD-jével minden kétséget kizáróan a fiatalabb korosztályt célozta meg, mert programjuk inkább hasonlít egy gyerekeknek készült képes enciklopédiára, mint egy komoly lexikonra. Az oldalak nagyobb részét általában képek foglalták el. A fényképek már 256 szín használatával is kiűnő minőségűek.

A CD három ókori kultúrát mutat be: Egyiptomot, Görögországot és Rómát. A kezdőképernyő után egy térkép jelenik meg, erről választhatunk a három nép közül. Egy újabb menübe jutunk innen, ahol öt választási lehetőségünk van:

Monuments & Mysteries

Híres építményeket, épületeket, valamint rejtélyes tárgyakat, elméleteket ismerhetünk meg. Egyiptomnál utazást tehetünk a Királyok völgyében, megtekinthetjük a piramisokat, megismerhetjük az azzal kapcsolatos kutatások eredményeit. Betekintést nyerhetünk a mágia és az orvostudomány fejlődésébe, a múmiák készítésébe. Megnézhetjük a görög világ csodáit, a Zeus szobrot, a

rodosz kolosszust, a halikarnasszosi mauzóleumot, az Artemisz-templomot, valamint az alexandriai világítótornyot. Láthatjuk még, hogyan élnek manapság a görögök, megtekinthetjük, mint vélekedtek a halálról és a halál utáni életéről. Rómában az arénák világába, az istenek kavaládájába, a gyógyítás módjába tekinthetünk be, vagy megnézhetjük a Pompeiőről készült rövidfilmet.

People & Politics

Az ókori emberekről, az uralkodókról és a politikai életéről tudhatunk meg a rész. Egyiptomban például megismerkedhetünk a fáraókkal, köztük többek között Tutankhamonnal, aki gyermekként lépett a trónra, a fáraók bukása után a királyok korát, továbbá az egyiptomi felledzőkkel. Görögországnál külön kiemelt szánlak az athéni demokrácia és a spártai katonai állam bemutatására, valamint a harci fegyverek, a gondolkodás és a teljesítmény bemutatására. A római részben a légiókról, a római hadmodorról, a kereskedelemről és a császárokról olvashatunk.

Work & Play

Az ókori világban élők mindennapi életét mutatják be itt a program készítői. Hogyan éleik, mivel foglalkoztak, hogyan szórakoztak szabadidejükben. Mindegyik országnál bemutatásuk kerül az írás kialakulása, a polgárok otthoni élete, valamint az oktatás. Egyiptomban megismerhetjük az írnokok szerepét, Görögországban az öltözködési szokásokat, a pénz bevezetését valamint az olimpiai játékok történetét. Rómában a gladiátorokról, a fürdőkről, a zenélésről és a színházról kaphatunk információt.

Guides

Különböző téma szerint csoportosíthatjuk végig az egyes kultúrákról szóló oldaleket. Az egyes lehetőségek:

Egyiptom:

- az egyiptomiak élete
- múmiák, vallás
- fáraók
- istenek, templomok
- munka Egyiptomban
- Görögország:
- Nagy Sándor
- a delfoi jósdá
- színház
- Spárta
- Homérosz, a történetírás atyja
- Hera, az istenek királynéja

Róma:

- könyhaművészet
- katonaság
- kereskedelem
- rabszolgaság

Index

Betűrendes tartalomjegyzék. Minden címszóhoz egy-egy kis kép tartozik, valamint az, hogy melyik országra vonatkozik a bejegyzés.

A szövegben helyenként szűkebb hálterű szavak találhatók, ezeken megnyomva az egér gombját megismerhetjük jelentésüket, valamint helyes kiejtésüket is meghallgathatjuk. A képek mellett nyíltak segítségével újabb oldalakra léphetünk. Ha filmkocka van a nyíl mellett, akkor filmrészlet tanzók az adott témához (például van egy rabszolgáról szóló film Anthony Quinn főszereplésével, valamint egy, az egyiptomiakat bemutató film Elizabeth Taylor-al), ha pedig egy nyitott könyvet látunk, akkor szöveggel olvashatunk fel a géppel (a görög istenek történetét, egyes utazók elbeszéléseit, stb.). Még egy jel fordulhat elő az oldalakon, ez pedig egy sakkfigura, a ló. Ezek különböző lefordítványok, játékokat takarnak, például párosítanunk kell egyes tárgyakat különböző emberekkel (Pitagorasz pl. egy háromszöggel), vagy városokat kell elhelyeznünk a térképen (pl. a Nagy Sándorral kapcsolatos városokat).

A képernyő tetején látható, hogy éppen melyik népnél tartunk, az oldal tartalmára utaló cím, valamint egy homokóra, amivel egy időrendi útmutatóra válhatunk. Az oldalak jobb alsó részén látható gombbal a következő oldalra léphetünk, de ezzel vigyáznunk kell, mert van, hogy más országra utal, a téma alapján. Legfelül egy menüsor található:

Map - a főmenübe, azaz a térképre térhetünk vissza segítségével.

Guides - Index - lásd fent.

Options - képeket nézegethetünk és szedhetünk ki a programból, vagy tehetünk át a Windows munkafelület háttéréne. Beállíthatjuk, hogy szeretnénk-e hallani a program hangjait. Háromféle képernyőphentől kapcsolhatunk be, minden országhoz kapcsolódóan egyet. Ezek rajzokat tesznek a monitorra, véletlenszerű sorrendben és elhelyezésben. Kinyomtathatjuk az aktuális oldal tartalmát vagy átkapcsolhatunk slideshow üzemmódba, melyben magától lapoz a program az oldalak között.

Back - visszalépés egy oldalra.

Help - segítségel kaphatunk a program kezeléséről, valamint egy kis animációt láthatunk, melyben egy múmia mutatja be a program használatát.

A CD-t főleg a tizenéves korosztálynak ajánlom, persze csak ha megfelelően tudnak angolul. A program érdekesen mutatja be az ókori életet. Az animációk elég szépek lettek, bár lehetne még rajta finomítani. Összességében szép munkát végeztek a Microsoft fejlesztői.

Dr

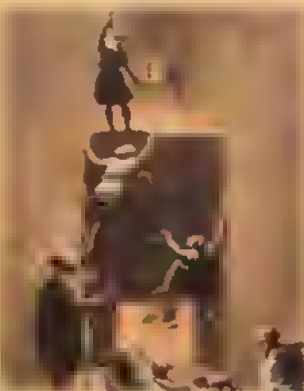
Building Facts [E]

What did Rome look like in ancient times? Augustus said he had to be a city made of brick and left one made of marble. But even after his ambitious building projects, Rome was not at planning monuments and magnificent temples. Much of the city was constructed with wooden and brick open frame buildings. After the great fire of AD 64, emperor Nero had the city rebuilt with marble and stone. With the aid of engineers and city planners, emperor Nero's empire could more public buildings, such as temples, forums, and triumphal arches.



To Troy and Back [E]

A thousand years, legendary heroes, gods and goddesses, golden treasures, and a famous tale were lying hidden in the legend of Troy for centuries. Though it was only a story told by the poet Homer, but the tale inspired a German boy named Heinrich Schliemann. All his life, he believed that parts of the ancient legends were true. But he had to wait more than 30 years before he could begin his quest to find the lost city of Troy.



WORLD WAR II

Idén majusban ünnepelték az egykori szövetséges halálának az ötvenedik évfordulóját annak, hogy Kertal tábornok, a III. Birodalom katonai erőinek főparancsnoka a lőnérburgi siklon felkelést nélkülözletle a fegyvert a szövetségeselek megbízottal előtt, és ezzel Európában véget ér a II. Világháború. Ez a szép kerak ünnepelő természetesen procedensi lementett arra, hogy egy rakás új összefoglaló mű jelenjen meg a hábrúrdi, úgy e könyvek, mint a multi-média CD-k területén (figyelombvéve, hogy egy kötetű lassan már annyiba kerül, mint egy CD, akár egy kalap alá is vehetők ők!). Ezeknek a sorába illeszkedik az IMSI cég WORLD WAR II, címmel megjelent áttekinthető jellegű kiadványa.

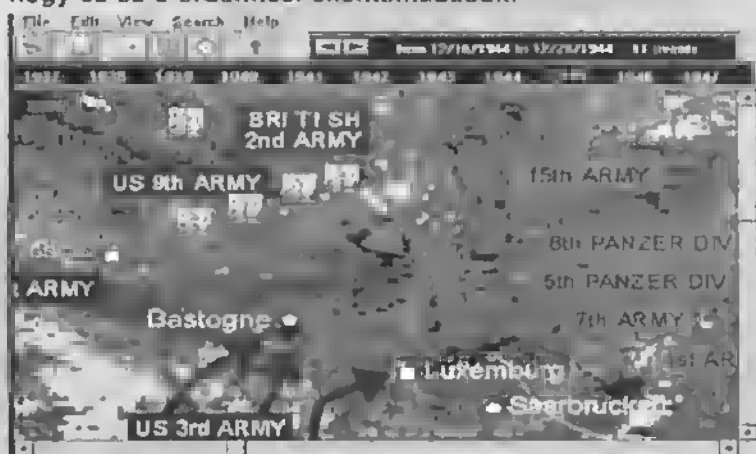
A CD tulajdonképpen mindenről tartalmaz, amit csak a háborúról tudni érdemes: az 1937–47 közötti időszak teljes katonai, politikai és gazdasági eseményánya megtalálható rajta szinte minden egyes nap történéseivel, amiről majdnem ezer, ritkán publikált (bár nem túl jó minőségű) fotó, és egy rakás videofilm tesz igazán látványossá a program a világtérképen, az eseménytől jellemző ábrák, szemléltetési az adott időszak legfontosabb eseményeit. Jobb/bal klikkel tudunk egy tereletet nagyítani, és az ábrákat választva kapunk leírást (illetve fotó-, videó- és hanganyagot) az adott eseményről. Természetesen mód van bizonyos téma körök (hadműveletek, politikai összefüggések, stb.) önálló, index-szerű lejárdezésére is.

Az első menüpont, a FILE-menü WAR STORIES pontja a háború azon nevesebb epizódjait gyűjti egy csokorba (normandiai partraszállás, német megőrlőfényverek, stb.), amelyekhez egyaránt tartozik kép- és hanganyag. Az EDIT-menüben két copy-opció található, a VIEW-menüben pedig beállíthatjuk, hogy az egész világ, vagy csak Európa vagy a Csendes-óceán térségének eseményeit akarjuk vizsgálni. A NEXT

PREVIOUS EVENT választásával az időben következő megelőző eseményekre ugorhatunk, a következő három epizódot pedig a lejárású gyorsaságát állíthatjuk, amennyiben "főfőlcímlet órái" (vagy inkább helet) választottunk, azaz csak hátraddíunk a karosszékekben és egy megadott időponttól folyamatosan kérjük az események ismeretét.

A SEARCH-menüben különböző szűrőket, azaz keresési szempontokat állíthatunk be. Alapértelmezés szerint az összes szempont aktív. A menü első opciója (KEY WORD) az Index, amelyben alfabétikus sorrendben fel van sorolva az összes olyan nagyszabó lérmákr, amely alapján kereshetünk. Az indexben megtalálható az időszak legfőbb fontosabb politikusa és tábbmoka; anyahajók, csatahajók, cirkáló, tengeraljárók és repülőgéptípusok, hadműveletek a fedőnevükk; frontok, hadseregcsoprtok, hadseregok és híresebb hadosztályok tevőkensége; különféle fegyverek; földrajzi és katonai fogalmak). A PARTICIPANTS-nél állíthatjuk a résztvevő országok szűrő lejtásánál (lehet némi csak a lengyel hatalmakra és csak a szövetségesei) a vonatkozó Információkat, vagy akár azok valamelyikét, például csak olasz vagy csak britet). A CRITERIA-ban az események típusai közötti szelektálhatunk, úgy mint politikai események (szerződésok, diplomáciai tevőkenségek, elocítások, stb.); stratégiai hadműveletek (inváziók, visszavonulások, kallancsaták); külön kiválaszthatjuk, hogy szárazföldi, vízi- vagy légi hadműveletekre vagyunk csak kíváncsiak; továbbá a WEAPONRY-nél még ez utóbbin belül is körhatunk egyes fegyvernemeket (póldául anyahajó- vagy deszantahadműveletek). A WITH PICTURE/SOUNDS bekapcsolásával körhatjuk a választott témához tartozó video- illetve kép- és hanganyag megjelenítését. Az ACTIVATE SEARCH-nél állíthatjuk be azt, hogy ha egy keresett lérmákr több altem-

Hát a Pelper meg a Sepp Dietrich ebből ki nem találná, hogy ez az ő ardennei ellentámadásuk!



Egy úr az Admíraltásról: Winnie (the Pooh)



Szép új világ...

Is tartalmaz (például Winston Churchill), akkor azok megjelenítése kronológiai (BY DATE) vagy a címszavak szerint állabelikusi (BY NAME) sorrendben történjen, a USING TIMER-rel pedig a tolyamatos lejártszást indíthatja el. A HELP-menü funkció a szokásosak.

A fő-menü alatt levő ikonok a fontosabb lite-menü opciókkal takarják: az első a WAR STORIES, a második ez egész világ eseményeit beállító szűrő, a következő három pedig az ACTIVATE SEARCH-három opciója.

Az Ikonmenük mellett láthatjuk, hogy éppen milyen időintervallumot vizsgál a program (ez általában egy adott nap), továbbá ezen a napon belül hány eseményről (events) tud Informálni. Ha több is van, akkor a nyílakkal lapozgathatunk közöttük.

Ha van akció esemény, ami éppen 'lul', akkor az *Event Description*-ablakban jelenik meg a hozzá tartozó szöveges információ, az *Event*-ablakban pedig az esemény 'neve', dátuma, és helyszíne, továbbá ha ilyen. A nyílakkal az előző/következő eseményre léphetünk, a két földgömbbel a térkép kijelzéseit válthatjuk, a kamerával kérhetjük a kép- és hanganyagot (ha van), a D-vél pedig ki/bekapcsolhatjuk a szöveges leírást.

Ennyi lenne a kezelési útmutató. A téma mostanság aktuális, tehát igen hálás volt a szerzőknek, bár szerintem a végeredmény kissé kétféleképpen alakulhatott. Mivelhogy kivételként megpróbáltam valami közepeset találni a történeteszek és a téma iránti egyszerű érdeklődők között, természetesen az lett a dolog vége, hogy egyik fél sem lehet elégedett a produkcióval. Kimaradt egy csomó olyan történelmi személyiség, aki egyik vagy másik oldalán mindenképpen kulcsszerepet játszott a maga területén (ez különösen vonat-

közik a németekre; a Nürnbergben perbe fogott 22 hábrbrús bűnös közül csak hétének a neve szerepel a keresztíhivatkozásokban, mint ahogy például — többek között — nincs egyetlen utalás sem Adolf Galland vagy Werner Mölders vadászpilótá székéről, e Luftwaffe vadászpilóták nár többnyire (és sem), Ha már a keresztíhivatkozásoknál tartunk: ha minden szűró ki van kapcsola (teáát az összes íeltöltet aktív), a témakörök keresése elképesztően lassú. Mindamellett még mindig kellemes ismeretterjesztő anyag lenne, ha nem lenne ez a grafika. Ha valaki a II. Világháborúról így egy ilyen jellegű összefoglalást, talán elvárható lenne főle, hogy némi komolyságot erőltesse magára — aki viszont ezt a grafikát elővette, az valószínűleg nem tudott erről. Az eseményeket jelölő kis ábrák valami elképesztően gyermekölve, de a legbeszélőbbak, a hadműveletek jelölése nemcsak arról van szó, hogy áttekinthetetlen és ilyen módszerrel még csak közelítőleg sem lehet pontos — de hogy a jóégle tudtak annyira terület-mes szinkavalkadót összehozni? Első ránézésre azt hittem, hogy hiányzik a címből a "Magic Schoolbus explore the...", ami a Microsoft 4-5 éves gyermekeknek szóló sorozatának végéjé. Persze ha a grafikától eltekintünk, akkor a CD nem rossz. Már csak azért sem mert kevesebbe kerül, mint a II. Világháború döntő eszéi-e könyv, amit ulóhára kínéztem magamnak a könyvesboltban. Asszem várok egy fől évet, és mire mindkétlőt leértékeltül tárra, akkor esetleg megveszem őket. Vagy esetleg ellopom, mert az még olcsóbb. De addig is reménykedek, hogy CD-fronton azért még lesz hasonló, de ennél valamennyivel értelmebb produkció.

North American Indians

Az "örök idők" négy évről állottak. Híre ment, hogy hatalmas aranykincs rejlik a Black Hills hegyei között, és pénzért az aranyásók indulnak szerencsét próbálni — pontosan az indiánok területének a költös közepén levő dombok között. A szerződés megkötése óta békés ottlakás természetesen mindet megelgte. Az aranyhűség azonban akkora mótétát öltött, hogy a Custer "tábornok" (alezredesi rangban szolgált) vezette 7 lovassági parancsolt kapott egy leiderlőt akórca Custer nemsokára jelentette is, hogy a hegység tele van arannyal. A híre természetesen aranyásók hordái lepték el az indián területeket. Vörös Felhő bizott benne, hogy a kormány állja a szavát, a hadsereg pedig elzavargja a belolakodókat — tülelemi inlelle lázongó harcossal. Azok azonban egyre nagyobb csapatokban széktek meg kijelölt rezerválumukról, és csatlakoztak azokhoz a Szilaj Ló és Új Bika által vezetett oglala- és hunkpapa-szű harcossokhoz, akik soha nem voltak hajlandók a fehérék által kijelölt földön letelepedni, és kedvükre vadászgatni a Black Hills és a Powder River környékén. A kormány semmi nem lett az aranyásók megelvezésére. Illeve annyit, hogy megpróbált a Vörös Felhő és a többi főnökök rávenni, hogy adják el vagy adják bére be nekik a Black Hills, amiért a kormány majd jáfáradok fizet a szűknek. A szűk azonban semmi mást nem akartak, minthogy a fehérék lúnjenek el a vadászterületekről. A kormány ultimátumot adott, hogy a rezerválumból eszékölj indiánok megadják hajlandó jelenjenek meg kijelölt állózkodási helyükön, különben megajátásukkal ellenségesnek minősül és kalonv erőkel fognak eljárni ellenük. Ez a követelés már csak azért is neveléseg volt, meri hajlandónek 1876 január 31-én jelölték meg, amikor a csúsgó heidegen minden mótés hó borított. Az Indiánok máicsak azért sem költöztek vissza a rezerválumba, meri lúdiák, hogy ott éhezés várná öket. A kormány ugyan semmi nem lett az indiánok sérelmeinek orvoslására, de február közepén kradia a parancsolt a kalonáknak az indulásra. A renitens indiánok ottani hadműveleteit úgy lervezték meg, hogy három hadoszlop három oldalról fogja gyűrbé a Big Horn folyó vidékén táborozó szabad szűkű. Ez az okpázolás vezetett el Indián háborúk legnagyobb kalonv vereségéhez.

A második nagyobb összecsapás már jóval véresebb volt. A polgárháború végeztével ismét megindult nyugat felé a telepesek lövege, akik az ogala-szűk vadászterületről alszóló Bozeman-ut-on haladtak Oregon felé. Azaz csak halszálkák volna Vörös Fehő, az eglikák lövéseivel, hogy a kalonasz és a telepesek azonnal távozzanak az indián területről – majd mikor süket lőőkre láttak, löbözni kezdtek személtő csapattalval egy-egyben megmozdított néhány karaván. Az ottlők küldött három hadszozlóny lovassággal a szűk három-éves bujdoskát **lezárták** (egy alkalommal egy ozerlős csapatuk törőcsallt egy teljes századny lovassággal, és az utolsó emberig lemészárolta őket), majd megkezdék a rajzölőseket a területőlőlrő dőlrő hűzódó vasútvonal ellen. Ez már sok volt a polikuseknak is. A három-éves háborúba milliók költöztek, gyakorlatilag semmi nem érek el, és most ráadásul megbenult a közlekedés is a szűk területőlőlrő dőlrő. Sürgősen lezárták a Bozeman-utal, lezárták három erdői és kvartálát az indián területőlőlrő a kalonaszok. A Washingtonba meghívott Vörös Fehőnek Grant elnök személyesen garanciállá, hogy a szűk földjére nem leszi leher ember a lábat, és utolsó vadászterületőlőlrő örök időkre az övek maradj.

Minden apacsok legrészegebbike: Geronimo (a motorosbanda feltalálása előtt)



A szíúk leghíresebb harci főnöke: Tatanka Jotanka, azaz Ülő Bika

Tavasszal egyre több szíú törzs csatlakozott Ülő Bika és Szilaj Ló táborához, majd megjelentek a csejennék és az anapahók is. Nyár elejére a táborban több mint tízezer indián volt, akik ráadásul tisztában voltak a felépítésük körüli hadászati nagyságával. Először a dél felől érkező jónk ükőziok belé az oglalak táborába, majd egy egész éjjel tomboló ükőziok után elvisszavonultak dél felé. A kelet felől közeleg Custer erői, mi sem tudott, és zavartalanul nyomult tovább előre lovasezeredével. Néhány nap múlva ő is elérte a nagy indián tábor. Eddig csak olyan láborokat támadott meg, amelyben javarészt aszonyok és gyermekek találkoztak, tehát most is úgy járni el, hogy ezredet több részre osztotta, hogy senki ne menekülhessen. A tábor mellett viszont most vagy háltozó szíú és csejenn harcos vártak, akik kihasználva a löveget, villámgyorsan bekerítették. Normális kalona nem támadott volna tízezeres túlerőben lévő ellenegre. Custer meglelte. Meg is lőtt a hatását: az indiánok az utolsó szíú legeszaróliát az általa vezetett segetestet, és csak a 7. lovasezred másik részéből maradt meg néhány katona hírnemodonak. (Érdekessé módon, az amerikaiak túlnyomó többsége meg nem is mártírhaltál hál hősnök tartja Custeri ezért az eszeilen lamadással, nem pedig öntéji és feléltien marhának, aki a halála vilte a katonáit.)

A Little Big Hornnál lezajlott katasztrófa híre hatalmas leltháborúkat keltett Washingtonban, és a Kongresszus sűrűsösen megszavazta, hogy a szíú indiánok olvesztettek minden jogot a földjükre, leszámítva a cseponyi rezervátumi területet (egy legalább nem kellett szarzó-décskkel töltődzsüniük). A rezervátumokon élő indiánok közötti azonnal beszűnítették az ellátmány kiosztását, a katonai parancsnokokkal pedig közölték, hogy a háború végéig minden békés indián is hadigolyókat kell kezelni, majd gözeivel megindult egy büntetőhadjárat a szervezésre.

A nagy szíú tábor időközben feloszlott, mert a környék képtelen volt ennyi embert elhelyezni. Az éhező indiánok jó része visszatért a rezervátumokra, a többiek pedig kis csoportban menekültek a rájuk vadászó katonaság elől. A következő év dőrekára Szilaj Lovas sikóüli klónbőző ígéretekkel rávenni, hogy térjen vissza oglalakba a rezervátumra, mert ha abbahagyja az ellenállást, békében élhet. Természetesen azonnal le akarták tartóztatni, és amikor menekülni próbált, egy katona a szuronyával ledölte. Ülő Bika nem bízt az ígéretekben, és a rá vadászó kalonák elől néhány száz harcosával Kanadába menekült. Három év múlva egy amerikai kormányküldetéség át is rávette, hogy térjen vissza a rezervátumra, ahol mint a szíúk legnagyobb főnöke, képviselői testvére érdekelte. Hába hilt az ígéreteknek: újabb és újabb szerződéseket kénytelenül rájuk, a szíúkat megloztatottak szinte az összes földjükről, ő pedig 1890. decembereben kapott egy golyót a fejébe annak a lövöldözésnek a során, amikor önzéltó akarták venni, hogy elfoglalják a rezervátumot.

Alighogy 1877-ben elcsendesedett a szíú ellenállás lángja, újabb indián háború tört ki: néhány száz méltó földet nyugatra. A kucsány nezc-örce lőz pontosan ugyanazt az utat járta végig, mint a szíúk: minden földjükről szívesen lemondta a leher ember javára — de a leg-

utolsódhoz ragaszkodtak. Amikor sokszáz mérfölddel odébb akartak telepíteni őket szíúföldjükről, a leherék által ílt Josephnek nevezett főnökük vezetőse alatt kiásták a csalábtörőt, majd az erőszakos áttelepítés végrehajtására felvonuló kalonák elől megszöktek, hogy Kanadába menjenek. Az alig hús száz lőt számláló csapat, amelyben csak kétszáz harcos volt, hetekig fogócskázott a Szíúklás-hegységben három lovasezereddel és közben apró összecsapások tucaitjaiból kerültek ki győzelesen. A céljukat azonban nem érthetik el: alig halva kilométerre a határtól, a maradvékuk megadta magát: ana az ígérethez, hogy visszalérhetnek földjükre, ha feleszik a fogyerit. Természetesen soha többé nem látták szíúföldjüket.

Az Egyesült Államok dőlnyugati részének lorméketlen, sívalagos területein éltek a navahók és az apacsok. Az apacsok már emberemlékezel óta harcban álltak a mexikóikkal: rendszerint kölcsönösen elhajlogatták egymás állatait. Amikor az ölvénos években az amerikaiak is bonyomultak a területükre, egy jóval kelemelenebb elfonléllal találak magukat szemben: ezek a lolepeseok és az őket krsító kalonaság ugyancsak is óhajlottak haradni. Természetesen a jenkik most is a jól bevált szarzó-dés-műszereit kezdték meg gállástalan földrabló akciókkal — csak akkor folyamodtak a katonasághoz, ha valamelyik nákacs apacs főnök nem volt hajlandó elhagyni azt a földet, ami ősei már évszázadok óta művelték. Victorio, Gochiso és Dolshay apacsai harminc éves gerillaháborút folytattak több-kövessébb megszakításokkal, de a leghíresebb mindenképpen Gólatie (illetve spanyol nevén: Geronimo) vált közülük. Geronimo all-time rekordert lelt a rezervátumtól tőlendő szökesekben: rendszerint benyúlt egy kisebb társasággal, elleptak néhány lovat és olmenekültek. Ilyenkor 20-30 harccsal bevette magát a hegyekbe, és abból ödeggől csendesen, hogy néha megrohantak egy jónk, vagy a határl földalján lévő mexikói ranchot, és olhajlottak az állatokkal. Pár hónapig bújkáltak a keresésükre küldött amerikai lovasozred és néhány ezer mexikói katona elől, majd újabb néhány hónap múlva lejötték a hegyekből, és megadták magukat. Aztán egy pái hélon belül megint berügltek, és kezdődött az egész előlöl. Mig a jenkik meg nem unják, és a rontens apacsokat át nem teleplőtöltek egy lloidal erődbe, ami azért elég messze volt otthonról. Ott leszoktak a szökdösésről a szerencsésellenek.

1890-ra a Vadnyugat meghódított a leher ember által Egykori óslakóit meglozedték a háborúk, harcosaik és legjobb főnökeik halottak voltak, maradvékak pedig jogloztatottak és kiszolgáltatottan vegetáltak addig életükkel földükön. Nem csoda, hogy ha földjükként terjedt el közöttük a Szíulemlánc válása, amelyet egy Vovoka nevű papjate indián hirdetett meg, és tulajdonképpen nem volt más, mint a keresztény hit indián szokásokra korreorgnált változata. A tanítás szerint nom-sokára hánlmás önzélnv zúdult a Földre, ami eladópor mindenit, elsősorban is a leheréket, az indiánok visszakapnak mindenit, amit elraboltak földük és a tulajdólió visszatér minden elesetl harcos. Az indiánoknak semmi más nem kell lenniük, csak lánclolni a Szíulemláncot, ami majd a levegőbe emeli őket, amíg az öznvív

zár, de ritkán szíulemlánc addig is sérthetlenséget biztoslanak nekik olenségek legyvertől. Az új vallás nyilván a két legnagyobb vérvesztéséget szenvedett törzs, a szíúk és csejennék között volt igazán kapós. Ülő Bika is támogatta a vallást, löbbek között azért is akarták halála elől lelatóztatni, mert minden kormány-hivatalnok azt gyanította, hogy a zavargásokkal is beérő szíulemláncoknak ő a szíulemi szörzöje. Néhány nappal Ülő Bika halála után a láboraból emlekekül szíúk Szíulemláncra készülődtek a Wounded Knee patak melletti láborukban, amikor néhány szakasznyi katona lüti fel és megpróbálta szíulemlánci a kádban vonagló, fogyeritelen lánccsokat. Véletlenül elődörtöl egy puska. Az utána bokolyelkeztelt tömegmészárlás lálványosan pontot lott a Szíulemlánc, és egyben az indián szabadság végére. Körülbelül három száz indián és huszonné kalona vesztette életét (akiket egyébként saját larsaik és lüzérségük golyói küldtek a másvilágra).

Az indiánoknak a továbbiakban nem maradt más, mint a whisky. Höljük a XX. századra világosan ki lott jelölve az amerikai földi larsadalomban. A löf egykori tulajdonosai nagyszerűen alkalmasak arra, hogy olmpiai megnyitókban körbehajásak öket a kamerák elől, egyébként meg áldogálhatnak naphosszal az utak mellett, hogy az oslobán vlygörgő japán turistáknak legyen mi lényképzniük. Ide jutott ez az egykori olv búzska és nomos lál.

Most, hogy ilyen szépen összefoglaltam a 'Hogyan lopunk egy lel kontinens?' kellemes témakörét, lálán lllendő lenne kitérni rá, hogy ez miért is történt. Valahol ott kezdtem az elején, hogy az ún. indiános könyvek nem igazán mondják el, hogy milyenek is voltak az indiánok valójában. Ezen a téren egy kissé hozzászólok az információk milolén. Tegyük hozzá, hogy egy évo megjelölt egy igen hatalmas kültöl könyv az indiánokról, de az sokkal inkább egy ílleletl nörpazkutatónak szót, mint egy állagembernek.

Ebben a tekintetben lóhat mindenképpen hiánypótló szerepe van a Quanta Press NORTH AMERICAN INDIANS c. CD-jének, amelyen tulajdonképpen minden rajta van, amit leher ember csak tudhat az észak-amerikai indián törzsekről. Alapvetően három állógó jellegű műre (John R. Swanton: Észak-Amerika indián törzsei, Thomas Loraine McKenna: Az észak-amerikai indián törzsek története és James Hall: Az észak-amerikai indiánok története) alapul, de egy csomó más lórsából is merít. Az adalbasiban löbb mint 30 000 inderszó alapján keresgélhetünk, ami lelöl egy lörs vagy egy személy neve, vagy akár egy lörög is. Lehelőség van löbb szó logikai művelettel történő keresése is (AND, NOT, stb.), vagy megadhatunk egy komplex kulcszót is ('F2'). A keresés belezése után a program jelzi, hogy az adalbasban hány keresett szót lálát. Adjuk meg próbálköppen mondjuk a szíú törzset (SIOUX). 128 indy log-lalkozik velük 'Enter' után megnezhöljük a megtalált indexek listáját. A 'Quotation' kezdetűek híras szíú indiánoktól származó idézetek. Ha valamelyiket kiválasztjuk, akkor 'F8' megnyomásával megnezhöljük a hozzá-luk lörög képet (amennyiben van). A CSUPA NAGY-BETUVEL llt indexek lelölnek személy- vagy lörsnevek. A löbböl szövegcsot lólot az USA államneveivel (North/South Dakota, Nebraska, Minnesota, stb.) kezdődő indexekkel lálathaljuk meg. Egy llyen válassza 'F2'-vel elugorhatunk a keresett indexszavunkhoz. Ha ez egy lörsnév volt, akkor llt a lörs névével megtaláljuk, a lörs névének értelmezését, a szomszédos vagy a közelben élő lörsök megnevezését a keresett lörsre, a lörs állorlását, a lörs ismeit történetét, egykori lilevel jelenlegi tartozkodási helyét, lilekszámtól századunk első lölének különböző időpontjában, továbbá mindazon lödrájz nevek listáját, ami az adott lörsre vezethető vissza.

A CD-n lövő képanyaghoz magyarázó szöveg is tartozik. Ha index alapján keresünk, akkor az ere a szövegbe is vonatkozik, és a keresés után listában Photo Color Photo megjelöléssel jelenik meg. Egy ilyen indexválassza 'F8'-cal nezhöljük meg a lölöt, amelyek nagy része korabeli (1860-1900 között készült). A színes képek általában a múlt század húszas, harmincas éveiben készült lelmények reprodukciói, a jelenkorban készülek, vagy egy korabeli fotó-leherkép színezett változatai (ez utóbbit nem kellett volna erőltetni). Ha valaki nem szíval monitoron olvasni, az az összes szövegét és képet akár ki is nyomathatja.

Azért az enyhe lúlas kategóriába tartozna, ha 'multimédia CD-nek' neveznénk ezt az lzt. Maradjunk inkább a kép- és adalbasis megnevezésnél, mert ennél azért valamivel kellemesebb környezeti is lerehethető volna a felhasználónak. A probléma azonban nemcsak ezzel van. Már az installálás is egy külön kaland-játék lesz: a kis kézikönyv (vagy inkább kézikölteke) azt óhajlja, hogy a felhasználó a videokártyájának megfelelően installálja löl a CD-t. A megválasztásból kitudulva, ki tudja, hogy erre mirezükség van? Mindegy, azért szót fogadnam nekik. Az 'SVGA'-val sehol nem sikerült életet lelteni bele, a 'TSENG'-gel viszont a Tseng-kártyásgöpen hajlandó volt elindulni. Sok köszönet nem volt benne, mert ha egy képet meg akarám nézni, akkor ugyan részben megtehettm, csak duplán szílesásvánu változtalban (a képméret közepén két vastag fekete csík húzódtól). Hála az égnek, a képek PCX-lórtámlátman vannak a CD-n, szóval VPIC-kei meg leheleli nozni őket. Na mindegy. Reménykedve abban, hogy a lénál valamennyivel felhasználóbarátabb lórtomban is megcsinálják valaki, búcsúzom. A CD-t meg csak az igazán llnatikusoknak ajánlom, mert ismeretanyagban lényleg nagyszerű. Egyéb vonatkozásában már később.

Dűk Bika (CoVboy)

FANTASY ART



"Nézd ezeket a hátteteket! Meg a részleteket! És milyen távlatokat fest ez az ember!" Valami efféle gondolhatunk mi is amikor Boris Vallejo képeit nézegetjük, ohogyan azt a Ballantine Books művészeti részlegénél tották első, beküldött listaményeinek megismerésére.

Vallejo az alkalmazotti képzőművészeti kétségteletől legnagyobb alakja. Néhány korábbi nyilatkozatából világosan kitűnik, hogy nem tartja magát klasszikus értelemben vett művésznek, tehát listájában van művei — jó értelemben vett — kommersz műveivel. Itt hada idézzem Walt Disney egyik híres mondását: *"Gyakran rámtör egy lidérces álom, azt álmodom, hogy valamelyik filmem a művészfilmek színházában végzi... és raszkot ve ébredem..."*

Vallejo munkásságának elismeréséhez a minőség szolgál garanciaként. Ha a személyisége nem is, de az egyénisége mindenképpen sikerrel bontakozik ki a kommersz műtáján belül is — megjegyzem róla annak bukál is erősen teszegetve —. Illy módon sikerrel hárítja el a lemezők rossz májű esztétikáját, az effajta futószalag műtájról alkotott, nem éppen hízelgő véleményét. Való igaz, hogy leseményeit vizsgálva, az avatott szemlélő ellundodik azon, vajon milyen lelkivilága van ennek a embernek, hiszen művein mindenhol sárkányok, barbárok és mindentéle végienyek tűnnek fel. Ráadásul a képeken szereplő női és férfialakok természetellenes tartása, a horrosztikus jelenetek és a nyálisan vicsorgó szörnyek nem igazán az emberi jóízű és szépérzékel szolgálják. Igaz mást is tudna csinálni, de nagyon is jól tudja, mit és hogyan csináljon, egy ekkora életmű már kötelezi az embert bizonyos tartásra. Jó póidon erre, hogy saját kedvtelésére készített kálifaturóknak és humoros vázlatoknak — melyben sokszor saját magát is karikázza — nem ad publicitást. Ájtésszel, "igazi" tantáziája életrehívásával akár a képzőművészet halhatatlanjai közé is leíratkozhatna, de Vallejo célja nem ez. Ő mint tudjuk alkalmazotti művész,

a megrendeléstől függ, hogy mit fest és csak az a fontos számára (na meg a megrendelő-kiadó számára), hogy a nevével és persze az első pillantásra telismerhető művével fémjelzett könyvből, illetve — újabban — videokazettából minél több fogyjon el a világon.

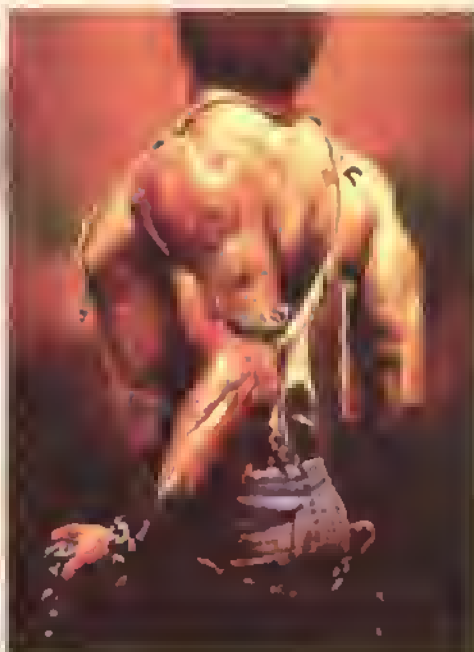
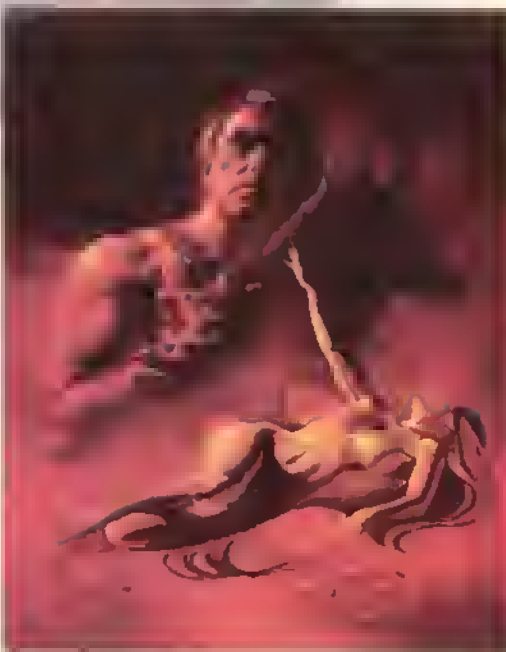
Boris Vallejo úlfja a csúcsra, egyébként tipikus karrier történet. A Peru fővárosában, Limában született liú mindenképpen előadóművész szeretett volna lenni, ezért hét évig hógedűlni tanult. Tehát kapcsolata a művészettel igen korán kezdődött, még ha ekkor egy merőben más műfajjal is. Később két évig orvos előkészítő tanfolyamra járt Kollégái, ismerősei unszolására — akiknek felünt Vallejo rajzlehetősége — beiratkozott, majd sikeresen elvégezte a Nemzeti Szépművészeti Iskólát. Itt ajánlották lel számára, hogy tanulmányait Filenzében folytathatja, de ő inkább Amerikát választotta a lehetőségek hazájának. Így érkezett New Yorkba 1964-ben, angol tudás nélkül, 80 dollárral a zsebében. Szerencséjére hamar összeakadt néhány honfitársával, akik segítettek a kezdeti nehézségek leküzdésében, segítettek szállítás majd állást keresni. Nemsokára elhelyezkedett egy trósztr reklámozstályán Harfordban, majd később a New York-i közponiban, itt ismerkedett meg majdani feleségével is.

Két év múlva szabadúszó grafikusként kezdett dolgozni nyolc évig üdvözlőlapokat és ehhez hasonló reklámgrafikákat készített. Mindent elvált, amit csak lehetett. Vallejo esetében igazolódik a mondás: Gyakorlat teszi a mestert. Az évek során a reklámgrafika sokoldalúvá tette, lassan-lassan alakulgatott a vallejo stílus. A nagy áttörést a képregény műtája hozta számára. A Marvel Comics-hoz bevitt vázolt szörnyei szinte azonnal megvették, s újabb rajzok készítésére biztatták. A comics után már csak egy ugrás volt a könyvborítók rajzolása, hiszen a képregényrajzokhoz képest igen jól lizelett. Első borítója Burroughsnak — a Tarzan történetek szerzőjének — *I Am a Barbarian* című könyvéhez

készített lesemény. Ezután sorra kapta a megrendeléseket a kalandregények ismeri kiadóitól, elsősorban a Ballantine Books-tól. Tehát jött, látott, győzött és mollesleg a műtáj piótélájává vált. Ez a piótéláság, festményei készítésében mutatkozik meg igazán. Egy nagyon régi testő módszert elegyít a mai modern kor technikájával. Először vázlatokat készít, majd a megfelelő modell kiválasztása következik. Vallejo igen gyakran saját magát festi a kép tölőseként, a női alakok nagy része pedig a felesége Doris. Érdemes elszórakozni vele, hogy vajon hány képen ledezzük lel őt. Bizonyos, hogy ez nem valamikéle exhihiolizmusz, sokkal inkább kedvtelése és egyfajta "finlora" a testőnek, gondoljunk csak Michelangelóra aki több szobrába is belefejtette az arcását... A kíváni helyzetűre bnallított modelleket lelényképezi, majd a fotókat felviszi a készülő képre — ez egyfajta polaroid földeljárás — azután barna akrillal kidolgozza a lónyt és az ányékokat. Az akrillfesték gyorsan szárad, tehát a színeket viszonylag könnyű egymásra kenni, nem fog összemosodni a háttérrel. Vallejo egy különleges eljárást is magának vallhat, hiszen a jobb és részletesebb kidolgozás érdekében terpeninnel kevert olajfestékekkel dolgozza ki a tinemabb részleteket. Ez a módszer, na és persze gazdag tantáziája, együttesen adják meg végül leseményeinek igazi karakterét.

Vallejo jó és egyre jobb. Bátran ajánlhatom a **BORIS FANTASY ART CD-t** — amely a testő mintegy 200 művét tartalmazza —, bárkinek aki egy kicsit is értékelni tudja a képzőművészetet.

Gatto



DISCWORLD

Ugyebár három a magyar igazság (meg egy ráadás)? Akkor most a harmadik részben be is fejezzük a DISCWORLD-ot. Vagy lehet, hogy lesz még egy rész, mert egy a ráadás. Oh, Chuckychuckychucky! és Chucky, meri egy a ráadás!

A második felvonást ott hagytuk abba, hogy Rincewind sikeresen megdöfte a palotában a sárkányt, így tehát a Paticius megőrle, hogy lesz szíves most elis turilott. Bukott varázslónk bánatában elezedeleg a városkapu őrző hatalmas harcosokhoz, hogy megtudakolja tőlük, hogyan válhat valakiről hős. Ugyan a két bolond figura azt hiszi, hogy Rincewind a nyolcvanéves nénekjé: ekkor a sárkány ellen küldeni és annak az esélye, hogy valaki legyőzze a sárkányt 1 000 000, de azért rövid csavort után megadják a szükséges információkat: az igazi hős nem tudja magáról, hogy hős, viszont vár egy anyajegye, fekete macskát visal és ismer egy mágikus varázslatot. Ígygon felszerelkezve már lényegesen javultak az esélyei. Már 1 375 000. Ha valakinek ennyi meg nem kell volna elég, az szöbe alagyedhet a kapuban álló őrtől, aki azt állítja magáról, hogy ő tulajdonképpen egy törp (senki ne zavarjon meg a magassága) és egyóbként elődi tüggetlenül hajlamos mindenkit őrizatba venni. Ígygon felszerelkezve "érlekes" tudnivalókat vonulunk ki a városból.

Most egy új helyszínt követelünk: közelről a város mellett lekszik egy másik erdő, ami nem olyan sötét, mint a Sötét Erdő, van viszont benne egy kívánságkút. Mellette megtaláljuk szerelmes fordás: "logorvos: sötétebb barátokat, aki minden bizonyos: sötétebb barátokat várhat, mert általában a hemokóráját nézegeti. A kut kuruhával másodszerre sikeresen telekeztünk egy vödör vízzel (az első kísérletre

Rincewind természetesen belezuhan a kútba). Ha a kórsót (Fog használjuk a vödörön) akkor rögtön vízeskorsóvá változik. Egyéb víze szomjazandókkal kútolandó, kiszáradt a kút kútbíját és csővár-húzóval majd sálhújunk vissza a városba némi torópszemlére, hátha van valami változás utolsó ábrutunk óta.

Square

Az első helyszínen megint a szörakozhalunk az új hírdetésok olvasgatásával, majd szöbe alagyedhetünk az Old Timers brigáddal, amelyek egyik tagja már az előző felvonásban is igencsak gyengédkedett, mostmár pedig rosszabbodott az állapota: egy sírkő tartózkodik a sapkáján alát. Elmes bosiálgatás után az egyik árogidő megludhatjuk, hogy egy hős egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy gazdag (vagyis legalábbis annak látszik), mert az igen imponálta szűzeknek, akiket sziklához szoktak köldözni.

A szomszédban az utcai árus ismét leülte a készletet, most a népszerű parafonómén, Para Zita logyokurás leceptél ajánlja. Egy év és póruvisszaadár garanciával hmlávé változtat egy vizuálit az Rincewind ugyan meglegyzi, hogy az egyik világ naplára 311 hónapig van, de az őrt magához: voss egy zacskó plóciát. Nyssuk ki a zacskót, és legyörkülön a próciákat.

Az elmecorvénat utolsó látogatásunk óta jelentős változások történtek: az agyszűz most egész csúri a kis miniszoknyájában (bár a fordás hírbá várja az erdőben), a troll pedig sötét bajszát növesztett. A legmeghőkebb: vizont a mogorva tikárnón végthement változás ki-rúszolta magát, és körmet reszelgetve, boldog mosolyát így közöri bennünket: "Bébi! Cukibaba! De jó, hogy újra láttuk! Csirri vagy! Huh. Nosnak. Ez azért már egészen más fogadtatás, mint az eddigi-



Ugy látszik, Chuckyéknek még itt sem sikerült igazán elveszíteniük a humorérzéküket

eki "Szóval kussolj és ülj le!" Khm. Azért megsem áll a teje téjére a világ. Lelelepedve rögtön szöbe is alagyedhetünk a trolitól, illetve Firtól, mert a manedzsere szerint manapság már csak az kap meghallgatást: akinek jól hangzó neve van. A bajusz? Ille, hogy Fint egy hős szerepére jelentkezik — márpedig egy hős ismerlelére, hogy bajszát visol (!). Még akkor is, ha az mohából készült. Ha kimegyünk, és megint bejövünk, a bent lévőök állunk egy másik székbe, és így szöbe alagyedhetünk a lánytól is, aki szintén egy löszorepra pályázik a meghallgatáson, nevezetesen a "Trollok szeretik a székéket" c. új, rendkívül modern produkcióban. Ugy látszik az énekesztály időközben átalakult színesüzünyösköggé (Lányog változás lehál nem történik). A lánytól azt is megtudjuk, hogy Otto nevű menedzsere föllátta az Ottogamot, ami nem más, mint egy aláírás valami díszes papíron — ha hozunk valami ilyesmit nekik, akkor kapunk tőle egyet.

A zöldségesslandon is cserélték az árut, most fogást árulunk. Rincewindnek megint valami kilógása lehet a minőség ellen, mert imrelyi telvesszünk egyet, azonnal elitájtja. A szenvedő től megint szegény egér, aki a paradicsomos esel óta, mankóval kénytelen közlekedni: miután a tojás is legyeverte, valószínűleg nem jön többet orrolt — mi viszont lelelehetjük a tojásból előkúszó klgyöcskát. Aztán vegyünk magunkhoz egy tojást is.

A túrkó közben valahonnan szorított egy ráfogumit, de varázslónk egyelőre nem óhaj, szöbe alagyedni vele. Annál inkább az amazon harcosal, akinek rögtön javasolja is, hogy jóval nagyobb karriere van kilátása, ha a továbbiakban mint sziklához kötött szűz működik. A hölgy számos bizonyos okokból kénytelen már alkalmazni erre a szép foglalkozásra, viszont van néhány infoja a hősöktől. Ő már ott ilyeneket látva nem öltö meg ökol csak lyukakal csmál beléjük. Utána már teljesen maguktól hatlak meg Mindenossra a jócsok olyan izmos tpusuak és bajszú viselnek (!). Van egy mágikus kardjuk (!), amelyek úgy csinál, hogy "tling" (a "tling" csak a megszokás miatt van). Azonkívül van egy jel is a testükön, ami olyasmi, mint egy anyajegy.

Hida-Oul

Kopogtatás után lejátszódik a szokásos bejelikezési szertartás, majd a derék ajónálód testvér kinyújt nekünk egy szép adag "szerelmi mártást".

Inn

Merjünk be a legadoba, ahol a túrdószobában már kellemesen elsőszakozunk az előző részokban is. Most a szorakozás a túrdókádnál levő szappanos-tubus nyomkodásából fog állni: használjuk rajta a vteskorsót és máris egy koró szappanos víz boldog tulajdonságainak érezhetjük magunkat.

Unseen University

A kamrában ezidáig ugyebár teljes szíveteg uralkodott. A Törött Dobban beszerezett gyulával viszont most meggyújtjuk a lámpát, és szemrevételez-

heljük a polcok tartalmát. A legfontosabb az instant (porított) csizt, amit természetesen előfűszereztünk a kúdban. Asszami az első részben már mondtam, hogy vegyük fel az Egyetem háza mögött a trágyát (Fortulser) — ah még nem csúszkold meg, az most meglehető. Ha ez megvan, akkor öntjük a csizt a kigyóra, ami ettől azonnal klegyenesedik (Yikes! Chucky! Salóbból Mlt szólnak ahhez az állatvédők? — CoVboy, majd adjunk nekik trágyából is, ami azonnal megnöveszt bárm L. Ebből lesz egy roppant hosszú, mágikus jelkektel telotrúllt kemény kigyónk — merthogy az időtlenegnek szemmel láthatóan nincs itatára.

Mint azt a leírás is láthatjuk, palacsintatolvajlásért kalodába csúszott székcsol időközben kienpodtek, de úgy látnk, nem tért vissza egykori munkahelyére. Viszont a könyvtárban titkzolás ismeretlenek elhelyeztek egy spátulát, ami merlemészetesen magunkhoz vesszünk.

Az ebédlőben szokás szerinti zajk az étel. Az asztalnál ült varázslókkal szórakoztató csavogást folytathatunk többek között arról, hogy a megismeri ismeretlen már nem tartozik az ismeretlenek közé, mert már megismertük (a téma tráni érdeklődőkhöz ajánljuk Descartes, Hegel, Nietzsche, és mindezekülött Freud műveit), de a hősöktől is megludjuk, hogy egy mágikus talizmánt viselnek. Wndie Spoon továbbra is boldog sükettségben lódoz szanaszét a bagdól, ami mindenképpen lellejogott bennünket arra, hogy ismeretlen kilopjuk a kezéből a kőpöcsöket (azaz sepiúnyatol) és közébe adjuk helyette a mágikus mintázott, mágikus keményített és mágikusan megnövesztett kigyónkat.

A Főmágus nem mutatkozik, mióta az első rész végén átvartuk azzal az időtlen trükkkel. Viszont a szobájában lelelele a sapkáját, amit mi szépen előfűszereztünk a Poggyász mélyén.

Shades

Az előző részben megismert körműves úgy látszik beleálla a munkái. A "balejezni" körműveseknél, szobalajóknál, vízvezetékészereleknél nem azt jelent, hogy olkesztük handin azt, hogy elmentek valahova. Nyilván inni vagy a kuplájába (vagy egyszerre mindkettő). Ez is itthagyta a nagy fekete lóttól a lalon, ami az introban megismert vadár lészög porhúvely. Ez még bamire jó lehet: vakarjuk le a latról a spátulával.

Ugonjunk be megint a tolvaj házába. Ő ugyan az előző rész óta illegálitásban vott, viszont itt lelelele a larszményját, benne egy késsal. Ezt ne a Poggyászba, hanem Rincewind szobábe legyük (!).

Ha már úgyis itt lelelünk, természetesen etnézünk a kuplájába is. B-g Sally felett erkölcsű lányag ugyan nappal csendesen szundikálnak a dolgok éjszaka után, de a bal oldalon szendörgő főnök aszonyt rövid időre fel lehet rászni, hogy adjon némi trólt a hősöktől.

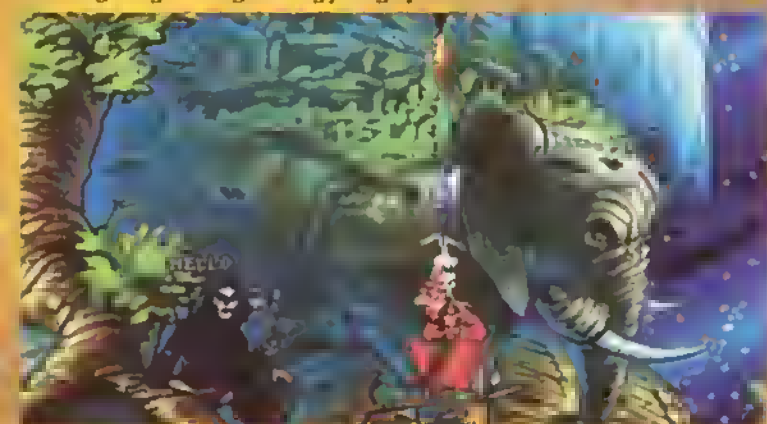
Atley

Idő belépva láthatjuk, hogy a Dörgylkosok Cöhenak buzdó alkalmazottja látpölki legutóbb szerzett sórlőféséből, és

Szörös, Illa és száz szeme van... Viszont megment tőle az Isteni, azaz Úrnő! beavatkozás (Deu sex machina)



A Világ Végén rögtön egy régi jóbarát köszönt bennünket



smét gyökerezni (új leírása van). Ugrjunk be az alkímistához, aki a lilim lialalálása után újabb találmányaink lepi meg a világot pillanatnyilag kukoricát patlogizál a moziállatokat. Ez nyilván az előző felvonásban kijelölt ténykedésünk következménye, ami ugyebár jelzi, hogy a jó ötlet gyakran lepotort ötlet. A konjunkcióra sajnos lehatolt a kukorica árá, de ha csevegünk vele egy sori, akkor Rincewind elmondja nek, hogy a Livery Stable-nél roppant olcsó a kukorica. A profitorientált alkímista villámgyorsan előrohan, mi pedig a Peggyásza süllyesztőjébe az imp-nélküli kamerát.

Livery Stable

Szegény számár még mindig az időjárás viszonyosságainak kúfva csúszik, viszont ha már elküldték ide az alkímistát, akkor az elvile a szamárlógal elől a kukoricászsákok, mi pedig megnézhetjük a rendszámablát. Ez mondjuk rók város (olvashatatlán), de a névnek tábla olvasnivaló; a tulajdonos Lady Ramkin, aki a laplányvilági Sárkánymenedékhelyet vezeti. Ha ezt megnézzük, új helyszínt jelenít meg a városban.

Lady Ramkin's Dragon Sanctuary

Miután felbőklásztunk a házhoz, kopogtassunk az ajtón. Vagy fél perc múlva megjelenik Lady Ramkin, aki közti, hogy most éppen a kis kedvenceli elei, szóval leszünk szívesek egy későbbi időpontban visszalátni. Nem leszünk szívesek, inkább benézünk a ház mögé, ahol a kis sárkányokat elei a hölgy. A kolreken kő egy kék szalag (Rosette), ami lenyészült eredményeire kapott. A hölgyet megszólíllva kialsagathatjuk a sárkányok keltecéből, majd hosszas beszélgetésbe bonyolódhatunk vele — a témáról mindenki fogalmat alkolhat magának, akinek már volt szerencséje beszélni egy bármilyen lenyészült hölgygel. A csevegés illen akasszuk le a szőgről a pórázt (Leash), majd húzzuk ki a lából a szőgről is (Nail). A szőgről egyelőre még nem vihetjük el, de majd leszünk arról is: menjünk vissza a ház elé és kopogjunk megint. Amikor Lady Ramkin ajtót nyit, ne beszéljünk vele, hanem sétáljunk a ház mögé — és máris előpahaljuk a kék szőgről.

Broken Drum

Végre, ismét a kocsmában! Hiába, a lelesek mindig visszatérnek a jól színhelyre... Mindenekelőtt lépünk a kocsmához. Első beszélgetési kísérletünk — némi ivás után — máris egy üres korszól (Tankard) eredményez, ami még bármire jó lehet. A kívánsz holási előrendő természetesen kevnál illik a színes télyéket. Pülantsunk tehát a polcon sorakozó pászúvegekre, ahol máns egy igézőles néven akad meg kába pillantásunk. Kalkusz-juice. Na, az valami nagyon ütős dolog lehet, tehát rendezünk egyet a pul-tostól. Már a töltésnél is furcsa dolgok történnek, de a logárekesebb az lesz, ha más után megnézzük az üveget, amit Rincewind visszatasz a pultra: egy újabb kukacot zsákmányolunk.

Palaco

Az örök szokás szerinti nem kimondottan rajonganak értünk. Márcsak azért sem, mert mihielyst megjelenünk, azonban valami bajt kavarunk köztőlük. A belépőjegy most a papírzacsok és a prócák lesznek, a prócák a hosszúnak kell odaadni, hogy lefajlínthassa a leleségének, a zacsok pedig a másáknak, hogy ne lássák a bajzos feleségét. (Gondolom ebből kiderül, hogy ebben a felvonásban is csak kétszer lehet bemenni a kastélyba.) Miután az egyik barátunk fejbeverte a másikat, besiothotunk a palotába. A Palatius elől természetesen megint számosan sorakoznak (közük a telnéberodott szakács is), de mi inkább vonulunk be a földszobába. A bolond már lávoztál a földkádból, viszont illelelelle a keféjél (a kád jobb oldalán látszik a nyelo). Ezt visszkü magunkkal.

A palatius trónja mögött valami egészen érdekes szerkezet áll: valami sárkány-emulátor lehet, hogy emlékeztessék a legfontosabb dolgaira. Mögötte tudunk bemenni a várőrődnbe, ill az első hely-



Offler szolgálja nem kimondottan rajong értünk

színen az Iron Maiden-rajongók azonnal megismerkedhetnek azzal a tárggyal, amiről kedvenc zenekaruk kapta a nevét. A következő helyszínen néhány colfát (alálunk, ismeretlen lakókkal — valamint egy lyukat, aminek van lakója (egyelőre színlén ismeretlen). Lyukakhoz már volt szerencsénk, utóljára egy Impet halásztunk elő egy lyenből. Járunk el az eddigi tapasztalatok alapján, kössünk madzagot a kukacra, majd használjuk a lyukon. A zsákmány egy eger. Ez ugyan nem egy Imp, de ha a Peggyásza beiktva ismét "használjuk", leveli a maszkját — szóval mégiscsak egy Imp! Rögtön használjuk is az őt megölő helyen, vagyis a kamorán — és a loloapparatús máns üzemkés!

A következő helyszínen megtárljuk a botondot, aki ingyan Chuckyval egyetemben klapdra van vonva, de szerencsére nem vesztette el (akasztófajhumorál). Mihelysz szoba elegyodunk vele: azonnal leolcsol minket. A hóhér, akáram mondani az (Informatikai) lyujlaslechnikus küsső nehézség talat: ő ugyanis az egykori adóvégrohajtó, aki a melóbbi előreljárás végül váltott pályát. Miután Rincewind vadul illakozik az elfen, hogy már találkoztunk vele, amikor a kalodában lartózkodott, es nem óhaj semmi olyan szolgálatlasi, amikor valami az ember lübbé öntenek, fordítsuk vissza lygelmünköl bolond bairtunk telé. Nyilvánvaló, hogy vidám hangulatón sokat segít, ha egy kicsit nyujtunk rajta. Insztáljuk a kulitól a klapdona. A nyujtas löbb alkalommal sem segít a botondon, viszont sokkal töbe eredményez járunk, ha Chuckyt nyujtjuk. máj elsőre elődó egy kardot, ami úgy csúnl, hogy "Tajng" (nem úgy, hogy "liing", hanem úgy, hogy "tajng"). A segítőköz, hóhér röglön közel, hogy egy ilyen bágyadt kard felhargolására a legalkalmasabb személy egy lórp lesz. (Hm mintha már találkoztunk volna valakkal, aki azt állította magáról, hogy lórp, nemde?)

A sarokban hevor a hóhérek cölének egyik mesterrének egy csontváz. Vizsgálata Rincewind ugyan bairálkózik, hogy szegény meghalodottulnak csak minimális szorakozási lehetőségei vannak ideitől, de báí cikre hajlindó egy szép csontot ellavolltami belőle.

Street

Ill ugyebár kál bejártal is van, menjünk be mondjuk a délin ill röglön találkozzunk is a koldussal, aki értékes útmutatásainknak megfelelően a másodok részben levágatta a lábait. Mielánra lovábbfejlesztette a markolng-konceptuál levágalt a kezét is. Miután kiróhögük magunkkal rajta, térjünk be a lodrász boljába. Ő ugyebár nincs ill, mert szerelmasól várja az erdőben — ellenben ill van a polcon az emlékhönyve és az ollója, amit magunkhoz is veszünk.

Sétáljunk lovábo az utcán a halárusig. Most egyán nem akar bszélni velünk, de magunkhoz vehetjük a polkot ábrázoló képet (már amennyiben az első részben nem vettük meg magunkhoz).

Az utca végén szokás szerinti betérünk a jálékkesorakodólód is. Az ingyenes választékol most lecsorólló járók-dinoczaruszokra (természetesen veszünk

egyet), a pullon pedig lelúnt egy érdekes dolog: a regasztós edény (Glue Pot). Egy dolgot sikerült boknál ragasztóval, a hullából levett csontot. Ez elég is lesz.

Ezzel el is érkeztünk a harmadik felvonás előkészítősének végéhez. Megtudtuk, hogy a névélő váláshoz milyen tárgyak szükségesek. Lássunk hozzá a készítéséhez.

Menjünk a Livery Stable-ba. Ill használjuk a keléi a szappanoslyzzal (ell körön), majd a keléi a számarlógal rendszámabláján. Most már megnézhetjük mi mutat a számarlógal rendszámablájára ("Soie Ass").

Menjünk át az Alley-be és álljunk a teloplókockára. Odától a leírál már nem luduk csak szimplán ellavolltami, mert az előrelátó bérnyikos odakötözte a háziedőhöz. Sebaj, elvágjuk a kössel (mondiam, hogy Rincewindhoz loyététki). Miután visszatámsztunk az ablakon keresztül, ismét a nindzsái látjuk, amint a háziedőhöz gyököröl, majd szokás szerinti lezuhan a sikálórba. Ha beszélünk vele, a megvett emberek szokásos kérdését teszi fel: "Did you get the number of that Donkey Cart?" Ez nyilván valami amenkanicizmussal összekötött szójáték (nem tudom lefordítani, mert nem ismerem) — de miután ellavolltami a számarlógal lelírál, Rincewind megmondja a helyes választ: *Sore Ass*.

Menjünk át a lérro (Square), ahol a kalodának új lakója lesz: a szerencsétlen csacs, aki nyilván a rendszámablára elarulásával vadolhatnak meg. Mivel magatelelton szegényekém, az ollóval (Scissors) nyugodtan levághalunk a larkából (Tail) egy darabot, ami nagyszorúen bevált, mint bajusz (Moustache).

Ha máj ugys ill vagyunk, térjünk be az egykori elmooorvoshoz (most ugyebár szineszközvöltő). Ha az eddiek szerinti járunk el, akkor az első szék szabad, és mirán a vidám tikárnó kussolál és leülési javasolt, röglön szoba is elegyodtelünk a szabai lörgölgyel. Utóljára ugyebár az Otogramról volí szó — most már nálunk van a megfelelő eszköz: adjuk oda nokr a lodrásztól zsákmá-

nyol körvett. Bódogan aláírja, és ugyan csak boldogan elszalad valahová. Mivel az első széken ülünk, a tikárnóból legközelebb minket szőlil meghallgatásra. Sajnos a Freudból George Lucasá vodellil pszichológus/filmdrezező nem igazán fogad a kegyembe, de sebaj!

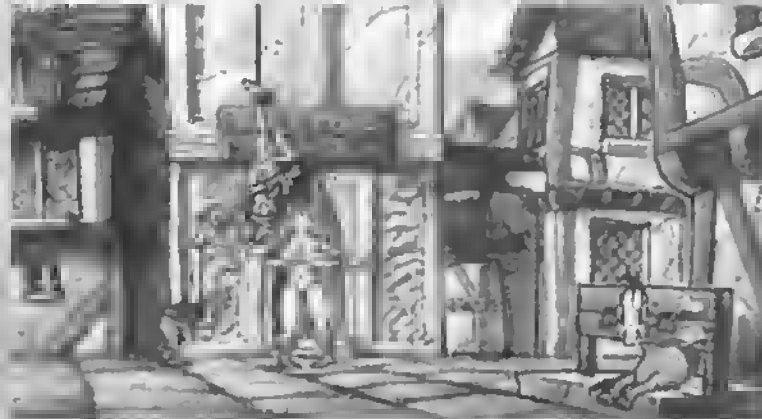
Vonuljunk át a lodadéba (Inn). A hátsó kertben látlunk egy szomorú tengerészt, egy vakot vakvezető kutyával és természetesen a tulajdonost. A vak Gaspedot, lánlasztikus kutyáját dicsőít, a tengerész pedig bánalos. Ez abban is megnyilvánul, hogy a helysi beszédbe elegyodunk vele, a blóki azonnal elkáplja Rincewind lábszárát, majd a tengerész log beverni neki egy isztoháztól salkert. Mindezeket megelőzendő, adjuk oda a kutyának a ragasztótol csöpögő csontot — így nyugodtan beszélgethetünk a tengerésszel. Sajnos ő szerelmibánnitban szenved, így tehát a nyelvtől csak az oldhaja meg, ha rendezünk neki egy pohárral Tejet. (Egész biztos, hogy a tengerészek ezt isszák? — CoVboy) Hosszas szomorkodás következik Pollyról, a tengerész szerelméről, aminek a végén egy sipot zsákmányolunk. Ráadásul az is kiderül, hogy Polly nem más, mint — a nevéből is adódik — egy papagáj. Ill egyelőre elég is lesz ennyi a jóból, vonuljunk ki a városból.

Most elmegyünk a világ végére (Ha valaki eddig még nem volt ill, akkor annak kellemes meglepetésben lesz része: andallód keribi zene krsérledeben Rincewind találkozik valamivel, ami illa, száz szemo van és éhes. A áda tilába lygelmezeti, egytellen menisvára a deus ex machina: hirtelen egy nő kez kiemeli szorongalott helyzetéből. Ezután az is-lonok Hegyét látluk, ami egy (lejegreles) Pratchett-poén (id: "A mágia színe"), az egész jálok nem más, mint egy vicces sakkjárat, amit a Sors, Ha lo (akinek a szemei a szoba külsőléle részleir korin-genek), Offler, a krokodilsten, és nem utolsósorban az Üröl játszik. Utóbbinak a figurája Rincewind, és most elég nagy vilábo bonyolódó Offlerrel, hogy tulajdonképpen ki is csatl a játékbán. A vilá vágo az, hogy Rincewind visszakéröl a "táblára", és elmelel oda, ahova eredetileg is indult — a világ végére.

A világ vágo egy igen lakályos kis szígei. Ha jól emlékszem ill már járunk kolduszóvadással (különberr érdekes lenne, hogy hogyan kerültek a harmadik részbe), és levettük a lámpát a szígel végéről (ha nem, akkor majd most lovvesszük). Ezután lújuk meg a tengerésztől kapott sipot (használjuk Rincewinden), ami Pollyt lírja. Meg is jelenik a magasban egy papagáj, ami sajnos lól magasban van ahhoz, hogy elkápljuk Vágjunk hozzá lnhál egy égő dinamilludat (a Peggyászból válasszuk a dinamillt, majd használjuk a gyutánt). Szegény madár lezuhan a vízbe. Innen szokás szerinti kihalászhainánk a lopka hálóval, csak sajnos az erre a találatra egy kicsit rövid. Használjuk tehát először a seprűnyelet (Broom Handle) a hálón, majd utána horgásszuk ki a papagájt a vízből. A papagájt vigyük vissza a tengerészhöz, aki roppantul megörül neki —

A kastély kapujában Rincewind megjelenésére most már harmadszor játszódik le ugyanaz a családias kis jelenet





F-15 Strike Rincewind sikeres alacsonyfémadást hajtott végre a stratégiai rágóspapír ellen

mindössze annyi problémája marad, hogy a sápját nem hoztuk vissza neki. A lánccal! Ezzel egy kis gond történhet a Világról... Mindogy, visszaazerezzük neki. Menjünk tehát vissza a Világ végére. Itt "nyilasuk ki" először a Főmágus elfutajdonított sapkáját, majd miután meggyőződünk róla, hogy búvésztűnkök előadására is alkalmas (egy nyúl néz ki belőle), legyűk a lámpa lánchoz. A kalapból egy csomó összecsomózott kőből elő, amint leemészalunk a Világ aljára. Miután kelemesen elbeszélgettünk a Halálal és Kínözöldök magunkkal a Tüln teknős hátán, vegyük fel a sípot, másszunk vissza a Világra, és vigyük el a sípot a lengerésznek. A lengerész karján egy felváltás éktelenkodik, ami pont úgy néz ki, mint egy anyajegy (I). Miután visszaadtuk neki a sápját is, boldogan elárulja, hogy ilyen felváltást a fodrásztól (logorvosától, tolvánjától, stb.) szerezhelünk.

Sajnos egyelőre a fodrász sem lárizkodik a helyén. Menjünk ki tehát az erdőbe, és mutassuk meg neki a kedvese Ologramját. Erre természetesen azonnal elpucol. Menjünk be a városba a boltjába, ahol hossza eszméletlenség után elmondja, hogy a legjobb felváltásokkal a lár rágóspapírjairól csinálja, aki a napjai nagyrészt a lérón tölti. (Ahl! Tehát a fodrász fia a larkó...)

Menjünk át a ténre, ill. most hosszas csevelet folytatunk a rágósképekről a fodrász gyomokéval (mármint a larkóval), aminek az a vége, hogy marhára nem hajlandó odaadni nekünk, a magasba lárva ügnybugyál vele körbe-körbe. Az öntőből Kénytelenek vagyunk valami más módszerhez folyamodni... Sétáljunk be a ékítőreba az egykori csatornapucolóhoz (mostanában létszaktarállyá avaszták), és nyisdájuk el a késsel az éksztől, ami azennel hozzánk is kerül (tegyük Rincewindhez). Vonuljunk át az Állay-be, repüljünk fel a felőre, majd másszunk fel a toronyba. Ill. kólózzuk az éksztől a zászlóról végére, és néhány halálugrás után Rincewind sikeresen kikapja a larkó kezéből a rágóspapírt.

Menjünk ki a városból, és Irány a Sötét Erdő, azaz Ogg anyó kunyhója. Ő ugyan szemerkedik, hogy valaki ellopta a léstás könyvét (ki lehetett ez?), de azért az űzlet manapság is prosperál: most ugyanazt a szerelmi bájlalt győrija, amint a léstába kevert, közben pedig kőből. Ha mognézük az asztalán levő ilokt, akkor külön kérdezheljük a bájlaltól is. Ilyenkor eszékre nyújja csupul som vonzó alkál, mi pedig — minden a céleri alapon — harapjunk egyet a szerelmi bájlóslóból (*Custard Tart*). Rincewind, leküzdve undorát, összevissza csókolja Ogg anyót, és ezután felveheti az egyik bájlaltos üveget (*Potion*). Ezután próbáljuk használni Ogg anyó kázmunkáját: a nyomek (vagyis a toval) a kertben kérozdó birkához vezetnek. Akasszuk rá a díjnyertes szalagot (*Rosette*), és gyártsunk róla egy szép lotót (használjuk rajta a kamerát). A kópet sülyesszük a Poggyászba, majd melől visszamászunk, vegyük meg magunkhoz a sárkás mellől a lakalapácsot (*Atlatl*).

Ennyi mászkálás után má megérdemlünk némi trisslót: Irány a város, és azon belül is a Törött Dob. A hátsó rész igen szépen van dekorálva: csupa díjnyertes állat képe lóg a falon. Először is használjuk a szót (*Nail* a gúnydán (*Bean*) Ira nálunk van a lakalapács, akkor Rincewind boldogan beleven a lába. Először is akasszuk a szögte a halkupacnel begyűltől polip képtől. Erre a kocsmáros rögtön szól, hogy ill ilyen alacsony nőtől állatokat nem lehet kikapcsolgatni — próbáljuk meg tehát a birkától készült képet. Egyelőre ez sem megy, de mind járni működni fog, ha beletesszük a polipos kép keretébe (használjuk előbb a polipos képet, és csak utána akasszuk fel).

A sarokban üldögél Braggart, aki — saját állítása szerint — a környék legnagyobb hőse, még Oller kirokoldisten barlangjából is megszökött egyszer. Különböző házugságokkal irakál bennünk, amit lovóba is tehet, ha meghívjuk egy italm. Először persze betér, és a mondókája tök érthetetlenre válik. Egész más a helyzet, ha a kocsmárosról rendelt italba előbb befelőllyintjük az Ogg anyórtól zsákmanylelt varázslattal, és csak utána adjuk neki oda. Először ugyan szintén berug, és bevalija, hogy tulajdonképpen hazudik — de előbb cseveg egy kicsit a lalon lévő díjnyertes állatokról, és amikor Rincewind a birkára tevel a szót, elmondja, hogy hol van Oller barlangja (egy új hely a világlörkőben).

Menjünk ki tehát a városból a barlangba. A fogadálás kevésbé telemedő a szakadékok lelelt ályezelő hídán a másodék felvonásban levoltkőzlelt szorzesbe bőlünk, aki pochünkre leltmer minket. Talán mondani sem kell, hogy mindenekelőtt agyba-lóba vor, utána pedig lohajli a molysegeben kanyargó folyóba (a Poggyász természetesen bátran követi a gazdát). Miután hallekkel a zsebünkben előkészelődünk a folyóból sajátos mód szerhez folyamodunk. Íerítsük a hídra a szőnyegot (*Carpet*), és minhely a szerzetes rálép, Rincewind már minja is ki alóla — most ő repül a folyóba.

Oller temploma elég zűrés hely, mindenféle csapdák várják, hogy a derek

vándori megemlékezés, így tehát a legjobban, ha az őrzőinkre hagyatkozunk. Vagy inkább a Poggyászra. Kössük tehát rá a pórnál (*Leash*) a Poggyászra, majd vegyük fel a nagy kalapács alatti kalaptartón levő szembekötős kendőt (*Blindfold*, használjuk Rincewindet). Mivel semmi sem látt, varázslónk bátran keresztöltör az akadályokon. Miután kiráztal magából a nyilakat, boldogan szomlelheti az ottlár nyugvó lárgyat: Oller Szemét. Itt most a történel (és a zene) átmegy egy kicsit Indiana Jonesba. Tőlők meg a Rincewindnél levő erszényt az ottlár jobb alsó részén hoveró homokkal (*Sand*), majd szereljük ki az orszónyt a Szemre. Rincewindy azennel pucol is kilől a barlangból.

Menjünk vissza a városkapuhoz, ahol az egyik ör az állította magáról, hogy ő tulajdonképpen egy törp (a méret nem számít). Ha szóba elegyedünk vele, akkor kérdezheljük a nálunk levő kardtól, mire a világleképen megjelenik egy új trelyszt: a törpök bányája (*Mine*). Na, oda benézünk.

Az első törp, akibe beletöbölünk, ugyan bányász, meri tul fiatal kovácsnak (még csak 137 éves), viszont készséggel úba igazt: a kovács egyetl odébb van. A kovács rendkívül elfoglalt, de ha odaadjuk neki a kardunkat, akkor mindeneképpen leivlágosít bennünket arról, hogy be tudja hangolni. Felségségnek pedig a legjobb lesz egy üveg bodzabor.

Ha piarló van szó, akkor a nyomek a kocsmába vezetnek Irány a Törött Dob. A kocsmáros most nem szolgál ki, meri a pince tel van szörös, vörös lénnyekkel. Rókkal. Hm. Talán majd a másik kocsmában; Irány az Inn Itt sem leszünk boldcsőbbek. Minddolg, amíg meg nem vizsgáljuk az ajtót: mögöttele rejtőzik ugyanis egy arnusz, aki szorélné a mamáját látni, és nem hajlandó előjönni. Mivel hosszas csevegésre sem bujk elő, képtelenek leszünk leszerelni az ajtót (használjuk rajta a csavartrúzót). Először sem kerül elő, de ha megint beszélünk vele egy sori, akkor hajlandó elvonulni a Dobba, hogy elriassza a rókákat. (A troll mindenestele lárzi kál tőle...)

Menjünk mi is vissza a Törött Dobba. A csapajót alatt a mumus eddigie rendelt rakott, tehát szabadon garázdálkodhatunk a hordók között. A első sor közepén van a bodzabór (*Elderberry Wine*), ami a legjobb tál négy előlt fogyasztani. Csapoljuk belőle tál a klüvűl korsókkal (*Tankard*), majd tegyük Rincewind zsebébe. (Ha a Poggyászba tesszük, akkor mind lelvelöl, és teljesen berüg tőle.)

Menjünk vissza a törpök bányájába, és adjuk oda a korsót a kovácsnak. A halás szintje azonnall, de melől elaludna, odaaditATjuk neki a kardot, hogy behangolja.

Na nézzük, hogy mink van a hősös váláshoz, van ugyebár bajszunk a szarmirilarokból (*Moustache*), felváltás a rágóspapírról (*Birthmark*), a pingolő kard (*Sword*) lelelt maszk a láról levakart koromból (*Scarf*), meg egy mágikus italizm (*Eye of Oller*). Már csak egy dolog hiányzik a varázslat: Különösebb tanács nem kell hozzá, hogy ez hol lehet, nyilván a sárkányidőző könyvben, aminek rendes feltalálási helye a Láthatal.

len Egyetem könyvtára. Most itt van egy kicsit dugva az erodeli helyétől (*Empty Place*) egy kicsit jobbra le logjuk megtalálni (*Magic Book*). Most már rúcs máz dolgozunk, mint kisütőit a könyvtárból, és máz kezdődik a nagyszerű finélő küzdelem a sárkánnyal.

A plactéren összegyűlt mindenki, akivel csak találkozunk a játékból. A kaladában a bőlond, a vonaliból széleében Ogg anyó, egy szikla a küdöve pedig Lady Ramkin, a sárkányok hegylője (úgy lárzik, ő járja szűze: — nem éppen lesithezáló szorop...). Bal sarokban Rincewind, a Korongvilág versenyzője, jobb sarokban pedig Sárkány, az ismeretlen létsik színeben. A vérlagyasztó összecsapás szópárbajjal kezdődik, amiben Rincewind azt bizonygatja, hogy úgys d log győzti, meri mindg a hősök győznek. A lőzölőial eszméletlenség konklúzójaként Sárkány koma jelzi, hogy azért ő még csak megész Rincewindet, meri egyrészt nem érdekli a lőzölőia, másrészt az esély a lőzölőidől ellekinyo még mindg 1.375 000 Rincewind tehát beteljesli a jóslatot: kimondja a borzástó varázslatot. A kardból egy rakéta lövell ki, és mognud halálós újjára. Hm. Sajnos célt téveszt, illetve nem téveszt célt, meri pontosan felőba találja varázslónkat. Rincewind szomlázomástól bírja a gyűrődést, meri belőle az ügyet kezdődhet a negyedik felvonás.

Mindenekelőtt vegyük magunkhoz szegény Lady Ramkin pongyolája nől a kulcsát, és menjünk ki a börtökhöz. A ház mögött nyissuk ki a kulccsal a sárkányok kellecét, majd sétáljunk a végébe. (A két bigyén Rincewind egy párszor visszafordul, de ha eleget oitkódunk, csak ájrlir). A kocmő végében vegyük magunkhoz a kis Mambot, ami mint egy igaz foggyer (M16) jelenik meg a lárnyamk között. Menjünk vissza a lőre, gyűjtsünk meg egy példártól a gyűllyel, és dugjuk be Mambó M16 torkába. Ha minden igaz, le tudjuk vele lőni a sárkányt — ha megsemm, akkor még mindg van egy mentavunk a szelelemlesztia (*Love Custard*). Vágjuk hozzá, és ha elől nem is pusztul meg, olyan marha szerelmes lesz, hogy rögtön el is repül egy lánysárkánnyal. Ennyi volt a negyedik felvonás. A tőmeg boldogan alvonul a kocsmába, a késve étkozó Hatál (hajfólórési szemvedeli, sorankivűl pessile voli, késve kültetk vissza a mosodából a csuháját, stb.) pedig már senki sem talál a lérén.

Huht! Betejölők! Oh, Chuckychuckychucky! Az elejen nem hittem volna, hogy valamikor a végére jutunk... Mindenesetre nehéz feladat lenne értékelni a játékot. Személy szerint nagyon szerezem az ilyen típusú kaland-játékokat (MONKEY ISLAND-ék, INDY-sorozat, stb.), és ill a téma már maga is biztósította a sikeri. Sajnos becsúszott egy pár hiba: egyrészt program, másrészt pedig kivitelezési hibák. A program hibáknál arra gondolok, hogy a spille-ek gyakran elfőnnek, hibásan lefőljük egy mást vagy lehetetlen helyeken jelennek meg, továbbá a játék néha minden kommitár nélkül kilagy a kivitelezési hibái magára játszhatóságra érem az oké, hogy egy játék nehéz, nem lineáris, meg mágyeb — de az már nem oké, hogy annyira logikailag legyen. A játék nagy részében ugyanis csak a próbálkozás alapján lehet továbbjutni, meri az ilyen-olyan szereplők inkább idelettségeket beszélnek (azt viszont zakszámít), mint valami hasznáható infót mondanak. A másik hegyallenség a szerzőktől az volt, hogy bizonyos helyekre (pl. kastély) csak néhányszor lehet bejutni — ha pedig valaki éppen noszkor használna ki a lehetőséget, az az bálja. Mőghalmi ugyebár nem lehet, viszont elakadni annál jobbszól. Nem igazán hiszem, hogy jó koncepció, ha így próbálunk nehezíteni egy játékon. Féltreírás ne essék: a DISCWORLD a maga nemében lenyolog nagyon jó, és leszámítva az említett apróságokat, nagyon letaröl. Már csak azért is, meri játék közben fogatább annyi lehetett mulatni rajta, mint bármelyik Moniz Python-produkción. Nem esdálkoznék rajta, ha az év káldjátéka lenne.

G-Spol

A mumustól a harcedzett kocsmái troll is majd' frászt kap



JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



Computer Világ
COMMODORE KÜLÖNSZÁM

1995/nyár

40 oldal, csak Commodore 64, Plus/4 és
Amiga tulajdonosoknak.

Hogy mire számíthattok? Nos, a lap belső szerkezete vissza-
hozza a régi CoV emlékeit.

A sok-sok Getto grafikával fűszerezett kiadványban termé-
szetesen lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. C64-re Lord
of the Rings, C64-re és Plusra Doomdark's Revenge -további
intók-, Amigára Ambermoon), lesznek kiegészítések már meg-
jelent leírásokhoz (pl. C64-re Storm Across Europe, Gálya
vagy Tai Pan), és ha még a játékok kategórián belül maradunk,
rálok zúdultunk egy Irdatlan méretű TökösMákosi is amelyet
az időközben nálunk feltorlódott olvasói levelekből tallóztunk
össze.

Természetesen lesz Elsősegély, no persze csak C64-re és
Amigára.

A kiadványban a felhasználói téma kedvelői is sok hasznos
információt találhatnak, C64-re csokorba szedtük egy halom
kisebb felhasználói program ismeretanyagát, Amigán egy össze-
foglalót teszünk közzé a zeneszerkesztőkről, és persze nem
marad el a programozástechnika sem.

Megrendelése nagyon egyszerű, a pénzt feladod egy ha-
gyományos postautalványon, és nem felejtet el ráírni a
csekk hátsó középső részére, hogy: Commodore Külön-
szám 1995/nyár. Persze az az egyszerűbb, ha valamelyik
előző számból vágod ki a csekket, és azon adod fel a pénzt
(ha még elfogadják...).

A Különszám ára: 225,- Ft. Megjelenés: 1995. július.

Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

3D Computer Animation (Addison-Wesley)	5,600	Photoshop Filter Einesse, w/CD-ROM (Random House)	7,800
3D Graphics Programming in Windows (Addison-Wesley)	7,000	PostScript Language Reference Manual, 2/E (Addison-Wesley)	4,900
3D Studio Special Effects, w/CD-ROM (New Riders Publishing)	8,600	Programmer's Guide to EGA/VGA/Super VGA cards, 3/E (ADWE)	6,720
Access 2 Developer's Guide (SAMS Publishing)	8,580	Ready-Made Access 2.0 Applications (McGraw-Hill)	6,600
AutoCAD 3D Companion, 2/E (Ventana Press)	5,000	Running LINUX / LINUX Network Admin.'s Guide (O'Reilly)	4,400
Best Free UNIX Utilities, w/CD-ROM (McGraw-Hill)	5,400	SimCity 2000 Strategies and Tactics (BradyGames)	2,700
C++ Programming Language, 2/E (Addison-Wesley)	5,180	Teach Yourself Visual C++ 2 in 21 Days (SAMS)	5,720
Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD-ROM (O'Reilly)	11,220	The Indispensable PC Hardware Book (Addison-Wesley)	6,720
Graphics File Formats - reference and guide (Prentice Hall)	6,800	The Macintosh Bible CD-ROM (Addison-Wesley)	6,020
Inside 3D Studio Release 4, w/CD-ROM (New Riders Publishing)	10,340	The Sound Blaster Book, Revised Edition (Abacus)	6,000
Inside Adobe Photoshop 3, w/CD-ROM (New Riders Publishing)	8,580	Totally Unauthorised Guide to DOOM II (BradyGames)	3,450
Inside AutoCAD R13 -DOS vagy WIN & NT- (New Riders Publishing)	7,700	Tricks of the Game Programming Gurus, w/CD-ROM (SAMS)	8,580
Inside OS/2 WARP Version 3, w/CD-ROM (New Riders Publishing)	7,480	Using Visual Objects, Special Edition (QUE)	8,700
Inside Windows 95 (Microsoft Press)	4,400	Visual Basic Database Programming (Addison-Wesley)	5,180
Internet System Handbook (Addison-Wesley)	4,900	Whole Internet User's Guide & Catalog (O'Reilly)	4,400
LaserJet 4 typography and Graphics (Random House)	7,800	Windows Assembly Lang. and System Progr'g (Prentice Hall)	6,600
LINUX Bible, 2/E (Linux Systems Laboratories)	5,980	Windows NT 3.5 Unleashed (SAMS)	7,480
		Windows Programmer's Guide to Serial Communications (SAMS)	6,800

A megadott árak ÁFA nélküli árak. Könyvek több mint 140 kiadótól, 20.000 tételes szakkönyv-adatbázis!

**Június 1-től új címen várjuk vevőinket:
1111-Budapest, Karinthy Frigyes u. 25.**

**SOFTWARE
STATION**
SOFTWARE-ÉRTÉKESÍTŐ
KÖNYVEK, PROGRAMOK

Tel./fax: 1-65-44-75

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁN- SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apró- hirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után
200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe
nem számít bele a név, cím, tele-
fonszám, írásjelek). Nem számítjuk
kereskedelmi jellegű apróhirdetés-
nek ha valaki pl. számítógép konti-
guációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft

(Ebbe nem számít bele a név, cím,

telefonszám, írásjelek). Ide sorol-
juk azokat a hirdetéseket, amely-

ben pl. valaki pl. saját fejlesztésű

sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-ek)

kinál eladásra. Olyan kereskedel-

mi hirdetést nem közlünk le, amely-

ben csak postafiók lell megadva.

Postai úton közzétett kereskedelmi

tevékenységek hirdetésében a pos-

tafiók mellett cégeknek a telephelyet

(üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vál-

lalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy ál-

landó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM

rendelet a beltéri reklám- és hirdetési tevékeny-

ségről)

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba

biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % telár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % telár; Keret,

100 % telár

A hirdetési díj az impresszumban közölteknek

megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hi-

rdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló

egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő

díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak

másolatát) levélben a következő címre kérjük

küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363.**

1519. Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak

olyan csekket, vagy csekkmátsolatot tegyünk

el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése

a hirdetést tartalmazó levél beérkezését köve-

lően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül

lőrténi.

C64 software

C64-en kazettán eladók eredeti programok:
Rastan Saga, R-Type, **Pintér Balázs**, 2030 Érd,
Petőfi S. 113. Tel.: (06-23) 365-106

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/
disk, nyilvántartók, számlázók, oktatók stb.
Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000
Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544

C64 játékok és felhasználói programok cseréje
lemezen. Listát és válaszborítékot kérek.
Levél cím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin
Krt. 4. V/76. 119t. Tel.: 282-35-35

C64 hardware

Eladó C64/II, /rosotgomb/ + 1541 floppy /
párhuzamos port, write protect/ + dalasette +
grafikus printer /NLQ/ + Action 70/Atomic power
cartridge /leírással/ + Epromegelő + Eprombank
/leírással/ + 100 db-os lemeztartó + 6 db joy-
stick + tartalék kábelek, tápegység. Irányár: 55
ezer Ft. Érdeklődni lehet. **Felter János**, 2316
Tököl, Kossuth L. u. 2. Hétköznap: 16h-lól,
hétfőig: egész nap.

Sürgősen eladó: C64 poivédóval + 1541 II
floppy + speeddos (8-szoros lemezkezelési
sebesség) + 2 magnó + 50 lemez + 2 joy + 15
könyv + 50 újság. Irányár: 17.000,- Ft. Cím:

Feladó:

--	--	--	--

Amiga

Duchon Jenő, 1042 Budapest, Árpád út 119.
Tel.: 1-891-933

Eladó Amiga 1200, turbókártya, 270 Mb HDD,
4Mb Simm ram, külső drive külön-külön is, vagy
PC-re cserélhető. Érd: **Finta Csaba**, 8100
Várpalota, Liliom u. 12.

Amiga 1200 vagy Amiga 500 számítógépet
keresek. Áránálmatokat telefonon kérek.
Csemáth Zoltán: 256-17-40

Amiga-hoz 5.25"-os külső drive olcsón eladól
Áránálmatokat a következő címre vagy
telefonoszáma kérek: **Fekete Gábor**, 4700
Málészalka, Fellegvár köz 13. Tel.: /06-44/ 313-
663

Eladó Commodore Amiga 500 Plus, RGB
színes monitorral, lemeztartóval, egérrel, 2 db
joystick-kal és rengeteg újsággal (CoV, 576
Kbyte, C-Mánia) Cím: **Spillenberg György**,
2254 Szentmártonkőháza, Öregszőlő dűlő HRSZ:
2358/13.

Kedvenc AMIGA 1200-esem korban hozzálál
winchester társaságát keresi. (170 MB-öség
lőllőliek előnyben!) **Kovács János**, 5516
Körösladány, Baioss u. 9/1

Eladó Amiga CD32, 5 lemezzel (Microcosm,
Rise of the Robots + joystick + joystick + újságok)
38000,- Ft-ért. CASIO VDB-100 pixelképernyős
karóba új elemmel 9000-ért. Érd.: **Daneluszkai**
Zsolt, 4400 Nyíregyháza, Rajk L. u. 38.

AMIGA 1200 170MB HD tele + 50 lemez + joy
+ egér eladól. Esetleg külön is! Irjatok! **Nagy**
Péter, Abaújszántó 3881, Petőfi út 32.

Eladó AMIGA 1200-as belső HD-s floppyval,
joystickkal, egérrel, egéppaddal, 40 lemezzel,
újságokkal. Ár: 50 000,- Ft. Érd.: **Garay Róbert**,
Kisbér 2870, Rákoczi u. 10. Tel.: (06/34) 354-
312

PC

Eladó egy Pragmatic 14400-as modem
(v42bis) + software, valamint egy OS/2 3 Warp
(gyári csomag, regisztrációs kártya is van
hozzá), mindezen kívül egy Quickshot Super
Warrior joy. Amiga 1200-at vennék olcsón. Csak
akkor jelentkezze Amiga ügyben, ha nem túl
sürgősen akarod eladni, mert pénzem jelen
pillanatban nincs. (De vásárlási szándékom igen
komoly) **Pongrácz Viktor**, 2310 Szilgentszent-
miklós, Szent Miklós u. 10/E. Tel.: (06-24) 365-
771

Eredeti PC-CD-k eladók: FULL THROTTLE,
DARK FORCES, LOST EDEN, BIOFORGE,

COM-WARE Kft

Computer Világ

B U D A P E S T

Pf.: 363.

1 5 1 9

Bélyeg
helye
(vagy zárt
borítékba
helyezve
kérjük
elküldeni)

CYBERIA, RENEGADE...stb. **Sándor Attila**,
Budapest 1092, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

Keresem a Betrayal of Krondor CD-n
megvételre. **Peller Imre**, 4400 Nyíregyháza,
Nádor u. 37.

Programokat cserélek 386-on. Listát küldjétek!
Cím: **Hajmási Zoltán**, 9700 Szombathely,
Hadnagy u. 62/C. Tel.: 94-321-980

Programcsere PC-n. Csak játékok és demo
érdekel. Légy szíves küldj listát és válaszborítékot,
Ugyanitt Spectrum programokat keresek az
eredeti formájában vagy PC-re átkonvertáltan.
Cím: **Dudás Szabolcs**, Nagylőrca 2142,
Dózsa Gy. u. 13

Egyéb

Eladó egy 90 Mb-os TRANDON külső HDD,
Leveleznék és programokat cserélnék PC
figurákkal. Eladó még 4 db eredeti C64-es
játékkazetta, másoló modul, joystick,
szakirodalom. **Gombás Zoltán**, 2944 Bana,
Táncsics M. u. 1.

SNES Mario Kart-tal és All Stars kazettával
22000,- Ft-ért elkaphodhaló. (1 éves) Keresem
megvételre a Prodigy Experience CD-t és az
alábbi Populart tűzeteket: 64-67-72-74-75-78-79.
Cserealapom: 87-103. **Sosvári József**, 6239
Császártöltés, Petőfi t/b, (78) 343 384

Eladó ATARI JAGUAR konzol, 5 játékkal.
Ugyanitt eladó PHILIPS 8833 II monitor
JAGUAR-ra programcsere is érdekel. Tel.: (06-
76) 327-155 Cím: **Kovács Ferenc**, 6000
Kecskemét, Burga 11, 5/15

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javítás és

VIDEO szervizelés is!

Ezúton pl.-ban előjegyzem *Bors-Csibra-Hauzer-Horváth: A PC-k hangja c. könyvet.* Kb. 450-500 oldal, lemez-melléklettel, tervezett ára: 1.300 Ft (előfizetéssel 999,- Ft)

☐ Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Ezúton pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 1. c. könyv** utánnyomását. 224 oldal, tervezett ára: 648,- Ft (előfizetéssel 548,- Ft)

☐ Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Ezúton pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 4. c. könyv**et. Kb. 220 oldal, tervezett ára: 699,- Ft (előfizetéssel 599,- Ft) Megjelenés: 95/4. negyedév.

☐ Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ előfizetéssel

... pl. CoV Évkönyv '92 (Ára: 398,- Ft, előfizetéssel 298,- Ft)

... pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel 398,- Ft)

... pl. CoV Évkönyv '95 (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel 498,- Ft)

... pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft)

... pl. Tippek & Trükkök Lexikonja (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft)

... pl. SpV 2,6-25 sorozat (Ára: 1.074,- Ft helyett csak 600,- Ft)

... pl. CoV 18-39 sorozat (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

... pl. CoV 40-51 sorozat (Ára: 1.728,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

... pl. PC-s játékok 3. (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

A PC-k hangja

Magyarországon eddig még nem jelent meg olyan kiadvány, amely részletesen foglalkozott volna az IBM-PC kompatibilis gépek hanggenerálásának lehetőségeivel. Mivel az IBM kezdettől fogva nem támogatta gépeiben az audiót, egyes cégek az alaplap buszaira illeszthető audio-eszközökkel álltak elő. Manapság már egy hangkártya szinte magától értetődő része a PC-nek. Előkészületben lévő könyvünk a következő témákat taglalja részletesen.

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon.

Sound Blaster A kártyacsalád gyártója, a Creative Labs szinte kezdettől jelen volt a hangkártyapiacra, és azóta is folyamatosan újabb és újabb termékekkel állnak elő. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszerről, a drivereken keresztül, mind a hardware-közeli regisztrációs megoldásról, amely nehezekebb, de a kártya összes lehetőségét engedélyezi kizárólag.

Gravis UltraSound. A kanadai Gravis cég csak pár éve van a piacon, de igen gyorsan óriási népszerűsége lett szert. A kártya úgy van megtervezve, hogy szinte teljesen elveszi a CPU-tól a hanglejátszás terheit, így pl. a demoscene-on szintén egyeduralkodóvá vált. Ebben a fejezetben a GUS felépítését és programozását tárgyaljuk.

MOD-ok. Az egyik legnépszerűbb zenei formátum már nagyon régóta. A róluk szóló fejezet a felépítésüket, a különböző effekteket, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.

A könyv mintegy 4-500 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. negyedik negyedévben.

Várható fogyasztói ára kb. 1.300,- Ft lesz, melyből az előfizetőknek mintegy 25 % kedvezményt fogunk tudni biztosítani.

A könyv előjegyezhető a felül kívágható megrendelőlap segítségével.



A népszerű sorozat első kötete ismét előjegyezhető!!!



Tippek lexikonja
utánvétellel: 699 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 599 Ft



PC-s játékok 2.
utánvétellel: 599 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 499 Ft



SpV sorozat
utánvétellel: 600 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 600 Ft



CoV Évkönyv '92
utánvétellel: 398 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 298 Ft



CoV Évkönyv 93/94
utánvétellel: 448 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 398 Ft



CoV Évkönyv 95
utánvétellel: 598 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 498 Ft

HELIX
computer

BP. 1133 Kárpát u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA, PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! Amiga külső drive: 9.400,- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel: 3.000,- Ft (ÁFA-val)

PC-s játékok 4!!!
A népszerű sorozat 4. kötete már előjegyezhető!!!

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

(6. rész)

Üdv mindenkinek...

Most egy olyan dologgal kezdünk, ami tulajdonképpen a cikksorozat elejére illet volna, de mi kezdő szinten nem ítéltük annyira fontosnak, a 6. részben viszont már nyugodtan sort keríthetünk rá. Az utasítások felépítéséről van szó. Az elkövetkezők egy részét már emlegettük az első részben, most részletesen leírunk mindent.

Az utasítás áll prefix-ekből, az operációs kód-ból (opkód), valamint operandusból. Az opkód mindig jelen van, hossza 1 vagy 2 byte (80286-on lehet 3, 80386-on pedig akár 4 byte is). A prefix-ek 1 byte-osak, többet is használhatunk 1 utasításhoz, mi eddig csak a szegmensprefixet és a REP-el alkalmaztuk. Az operandus jelenléte és hossza már az operációs kódtól függ.

Figyelem! Operandusnak hívják az operációs kód után következő, az utasításhoz tartozó byte-ok/byte-eket, de így hívják az utasítások argumentumait is (pl. dec ax-ból AX az operandus, míg az opkódhoz itt nem tartozik operandus). Ne keverjük őket...

Tovább részletezhető az utasításkód. Egyes bitek az utasítás azonosítására szolgálnak, mások kapcsolók szerepét tölthetik be (pl. hogy az adott utasításnak byte, vagy szó hosszúságú operandusa van). Sok utasításkódnak része az *mod-reg-r/m* byte, amely az operandusok címzési módját határozza meg.

A legegyszerűbbek az immediate utasítások, ahol nincs operandus. Prefixeket használhatunk. Felsoroljuk őket, két kivétellel 1 byte-osak:

aaa	00110111
aad	11010101 00001010
aam	11010100 00001010
aas	00111111
cbw	10011000
clic	11111000
cld	11111100
cfl	11111010
cmc	11110101
cmpps	1010011 w
cwd	10011001
daa	00100111
das	00101111
hlt	11110100
ins	0110110 w
int3	11001100
into	11001110
iret	11001111
lahf	10011111
lods	1010110 w
movs	1010010 w
nop	10010000
outs	0110111 w
popa	01100001
popf	10011101
pusha	01100000
pushl	10011100
sahf	10011110
scas	1010111 w
stc	11111001
std	11111101
sti	11111011
stos	1010101 w
wait	10011011
xlat	11011111

Már néhány immediate utasításban is van kapcsoló, a többi között elég gyakran előfordulnak:

A leggyakoribb a *w*, ez egy kivételtől eltekintve az opkód első byte-jának legklsebb helyiértékű

(0.) bitje (a kivétel a *mov <regiszter>, #érték* utasítás, itt a *w* a 3. bit). Szinte mindenhol megvan, ahol a *mod-reg-r/m* byte, és néhány egyéb utasításnál is előfordul. A *w* kapcsoló azt adja meg, hogy a regiszter- vagy memória-operandusok byte- (*w=0*) vagy szóhosszúságúak (*w=1*).

Kétoperandusú utasításoknál van *d* bit, amely azt adja meg, hogy melyik a forrás, és melyik a cél. Rendszerint az opkód első byte-jának 1. bitje. *d=0* esetén a *reg* mező a forrás, az *r/m* a cél, *d=1* esetén pedig fordítva.

Közvetlen operandus esetén szerepelhet az *x* byte, az opkód első byte-jának 1. bitjén. Akkor van értelme, ha *w=1*, ilyenkor azt adja meg, hogy az operandus szóhosszúságú (*x=1*), vagy az operandus byte-hosszú, és előjelhelyes kiterjesztésre szorul (*x=0*).

Gyakori fajta a *mod-reg-r/m* byte-tal is rendelkező utasításcsoport. Lássuk a *mod-reg-r/m* byte jelentését:

mod (2 bit, jelölése *mm*):

- 00: Az *r/m* mező nem tartalmaz eltolási címet.
- 01: Az operandus 1 byte, ezt az *r/m* mező előjel-helyesen 16-bitesre kiterjesztelt eltolási címként használja.
- 10: Az operandus szóhosszúságú, ez lesz az eltolási cím.
- 11: Az *r/m* mező a címzési mód helyett egy regisztert ad meg, ugyanolyan kódolással, mint a *reg* mező.

reg (3 bit):

<i>reg</i>	<i>w=0</i>	<i>w=1</i>
000	AL	AX
001	CL	CX
010	DL	DX
011	BL	BX
100	AH	SP
101	CH	BP
110	DH	SI
111	BH	DI

r/m (3 bit)

Ez a mező a *mod*-tól függően a címzési módot vagy egy másik regisztert határoz meg. Címzési mód esetén:

000	BX+SI(+displacement)
001	BX+DI(+displacement)
010	BP+SI(+displacement)
011	BP+DI(+displacement)
100	SI(+displacement)
101	DI(+displacement)
110	BP(+displacement)
111	BX(+displacement)

Megemlítenénk az *sr* mezőt, amely a szegmensregiszter kijelölését végzi:

00	ES
01	CS
10	SS
11	DS

Az ilyen utasításokban leglőbbször szerepel a *w* és a *d* kapcsoló. Az utasítások:

adc	000100dw mmregi/m
add	000000dw mmregi/m
and	001000dw mmregi/m

cmp	001110dw mmregi/m
lea	10001101 mmregi/m
mov	100010dw mmregi/m
or	000010dw mmregi/m
sbb	000110dw mmregi/m
sub	001010dw mmregi/m
test	1000010w mmregi/m
xchg	1000011w mmregi/m
xor	001100dw mmregi/m

Ahol a csak a *d* kapcsoló maradt el, ott nincs értelme kijelölni forrást és célt (test, xchg).

Hogy ne legyen egyszerű az élet, az előző felsorolás azon utasításainál, ahol *d* és *w* bit is szerepel, van egy különleges eset is: ha közvetlen byte vagy szó az operandus. Ekkor kicsit más az utasítást azonosító kód, a *d* bit helyett pedig egy *x* bit szerepel. Ha pedig AX vagy AL szerepel a közvetlen érték mellett, akkor ismét más a kód, csak *w* kapcsoló van, és nincs *mod-reg-r/m* byte, azaz az opkód csak 1 byte. A megtelelő opkódok (ec az effektív címet jelöli, sreg egy szegmensregisztert, ar pedig AX-el vagy AL-t):

adc <ec>, #	100000xw mm010r/m
adc <ar>, #	0001010w
add <ec>, #	100000xw mm000r/m
add <ar>, #	0000010w
and <ec>, #	1000000w mm100r/m
and <ar>, #	0010010w
cmp <ec>, #	100000xw mm111r/m
cmp <ar>, #	0011110w
mov <ec>, #	1100011w mm000r/m
mov <regiszter>, #	1011wreg
mov <ar>, <clm>	101000dw
mov <ec>, <sreg>	100011r0 mod0sr/m
or <ec>, #	1000000w mm001r/m
or <ar>, #	0000110w
sbb <ec>, #	100000xw mm011r/m
sbb <ar>, #	0001110w
sub <ec>, #	100000xw mm101r/m
sub <ar>, #	0010110w
test <ec>, #	1111011w mm000r/m
test <ar>, #	1010100w
xor <ec>, #	1000000w mm110r/m
xor <ar>, #	0011010w

Van egy olyan csoport is, ahol az *mod-reg-r/m* byte-ból hiányzik a *reg* mező, helyette az utasítást azonosító bitek szerepelnek, itt *w* bit szokott szerepelni. Ez akkor fordul elő, ha egy operandus van, vagy az egyik operandus az utasításból kővelkozik (pl. mul). Ezek az utasítások:

call near	11111111 mm010r/m
call far	11111111 mm011r/m
dec	1111111w mm001r/m
div	1111011w mm100r/m
ldiv	1111011w mm111r/m
imul	1111011w mm101r/m
inc	1111111w mm000r/m
jmp near	11111111 mm100r/m
jmp far	11111111 mm101r/m
mul	1111011w mm100r/m
neg	1111011w mm011r/m
not	1111011w mm010r/m

A JMP és CALL utasítások közvetlen operandus esetén más opkóddal rendelkeznek, és nem szerepelnek a *mod-reg-r/m* byte mező:

call near	11101000
call far	10011010
jmp near	111010x1
jmp far	11101010

Közeli közvetlen operandus JMP-nél az opkód 1. bitje x-jellegű, csak meg van cserélve a jelentés. A közvetlen közeli ugrások relatívak.

Az IN és OUT utasításokban szerepel w bit, valamint a 3. bit (q) azt mondja meg, hogy a porcíum az opkód utáni byte (q=0), vagy DX-ből olvasandó (q=1).

```
in      1110q10w
out     1110q11w
```

LDS és LES utasításoknál szerepel mod-reg-r/m mező, és az opkód 0. bitje (r) azt határozza meg, hogy az utasítás LDS (r=1) vagy LES (r=0).

```
lds/les 1100010r mmregi/r/m
```

POP és PUSH: Regiszter esetén az 1 byte-os opkód 0-2 bitjei egy reg mezőt adnak. Szegmens-regiszter esetén a 3. és a 4. bit egy srmező. Egyéb POP és PUSH esetén az utasításkód egy reg nélküli mod-reg-r/m mezővel egószül ki. A PUSH #<adat>-nál szereplő x értelmezése itt is tordított!

```
pop <regiszter>      01011reg
pop <szegmensregiszter> 000sr111
pop <effektív cím>    10001111 mm000r/m
push <regiszter>      01010reg
push <szegmensregiszter> 000sr110
push #<adat>          011010x0
push <effektív cím>    11111111 mm110r/m
```

Az eltoló- és forgatóutasításoknál két lehetőség van:

```
110100cw mmhoor/m
1100000w mmhoor/m
```

A második verzió a közvetlen értékekkel való eltolás/forgatás, az elsőben a c bit határozza meg, hogy 1-gyol (c=0) vagy CL-lel (c=1) tolunk el/forgatunk.

A h bit azt dönti el, hogy eltolásról (h=1) vagy forgatásról (h=0) van szó.

Az o-jelentése:

oo	h=0	h=1
00	ROL	SHL és SAL
01	ROR	SHR
10	RCL	határozatlan
11	RCR	SAR

Egyéb utasítások formája:

ESC: 11011yyy mmyyyreg, ahol az y-ok a koprocessornak átadandó parancs 6 bit-jét adják.

JNT n: 11001101 yyyyyyyy, ahol a 8 y-bit egy megszakítás-vektort ad.

Jcc: 0111yyyy, ahol yyyy az ugrási feltétel. Kivétel a JCXZ, ennek formája 11100011.

LOOP: 111000uc, ahol u azt dönti el, hogy az utasítás LOOP (u=1) vagy LOOPZ/LOOPNZ (u=0), c pedig azt, hogy LOOPNZ (c=0) vagy LOOPZ (c=1).

RET: 1100d01p, ahol d azt mondja meg, hogy NEAR (d=0) vagy FAR (d=1) RET-ről van szó, p pedig azt, hogy kell-e kivenni a veremből paramétert (p=1, ha nem kell). p=0 esetén a megadott számú byte-ot kiveszi a veremből, azaz a veremmutatót növeli az operandussal.

Lássuk a fontosabb prefixeket:

REP: 1111001u, ahol u azt adja meg, hogy REP (=REPZ) (u=1), vagy REPNZ (u=0) az utasítás.

LOCK: 11110000
<szegmens>: 001sr110

Most megemlítenék néhány igen egyszerű trükköt, amellyel a program hosszán és/vagy futási idején csökkenthetünk.

Ha valahol közvetlenül megadott 0 értékkel akarunk dolgozni (pl. mov ax, 0), az a legtöbb esetben elkerülhető és elkerülendő. A példaként említett mov ax, 0 utasításban pl. a 0 két byte-on lárolódik. Ez helyettesíthető egy csak regiszterre vonatkozó logikai művelettel: xor ax, ax. Mivel a bitenkénti xor a két argumentum egyezése esetén 0-t ad vissza, mind a 0 bitekből, mind az 1 bitekből 0 lesz, így elérjük a kívánt hatást, a regiszter nullázását. Természetesen ez a módszer bármely regiszteren alkalmazható.

Hasonló eset, amikor egy regiszterről csak azt akarjuk tudni, nulla-e az értéke (pl. egy mov ax, [si] típusú utasítás után, amely a flag-eket nem bántja). A cmp ax, 0 utasítás helyett célszerűbb a test ax, ax utasítás, amely a Z flag-et akkor állítja be, ha AX=0, egyébként törli.

A MOV utasítás ismeretésénél láthattuk, hogy a szegmensregisztereket csak jelentős korlátozásokkal használhatjuk. Ha nem akarunk egy másik regisztert is használni ahhoz, hogy egy szegmensregisztert beállítsunk, használjuk a vermet, pl.:

```
mov ax, 0a000h helyett push 0a000h
mov es, ax               pop es
```

```
mov ax, cs helyett push cs
mov ds, cs          pop ds
```

Az első példa csak 80286-tól működik.

Most jön a legfontosabb: a szorzás és az osztás kérdése. Első látásra igen könnyelmesnek tűnhet, hogy egy utasítással megvan az egész nyűglődés, viszont mindeketlő nagyon lassú (az osztás különösen). Bizonyos (közvetlen) értékek esetén elkerülhető a használatuk, a következőképpen:

Szorzás:

2 hatvánnyal esetén egyszerű a dolog, az shl utasítás remekül alkalmazható. Pl. szorzás 8-cal:

```
mov al, [si] helyett mov al, [si]
mov cl, 8          xor ah, ah
mul cl             shl ax, 3
```

(A mov al, [si] utasítás egy tetszőleges érték betöltését hivatott reprezentálni.)

A második torma csak 80186-tól megy. Az első esetben AH-t nem kell nullázni, mert a szorzás ugyanis beállítja, viszont a második esetben fontos, hogy AH 0 legyen.

Ha éppen 2-vel akarunk dolgozni, akkor a leggyorsabb az add utasítás használata:

```
mov al, [si]
xor ah, ah
add ax, ax
```

Nem kettő-hatványok esetében próbáljuk meg felbontani a szorzót kettő-hatványok összegére. Itt 2 regiszterre lesz szükség, az egyik az aktuális részeredményt tárolja, a másik pedig a következő részösszeget. Pl. szorzás 320-szal:

```
mov al, [si]
xor ah, ah
shl ax, 6
mov bx, ax
shl bx, 2
add bx, ax
```

320=5x64, azaz egy shl ax, 6 után visszavezethető az 5-tel való szorzásra.

Még egy példa, 3-as bontásra: szorzás 21-gyel (1+4+16).

```
mov al, [si]
xor ah, ah
mov bx, ax
shl bx, 2
add ax, bx
shl bx, 2
add ax, bx
```

: ax-ben az egyszerű tag
: szorzás 4-gyel
: ax-ben most a szorzandó
: 5-szöröse van
: 4x4xBX=16xBX
: ax-ben az eredmény

Használhatjuk a sub utasítást is, pl. ha 15-lel (16-1) akarunk szorozni:

```
mov ax, [si]
mov bx, ax
shl ax, 4
sub ax, bx
```

Igy gyakorlatilag akármilyen szorzó felbontható, de figyeljünk arra, hogy azért a mul utasítás is megvan tizenegynéhány óraciklus alatt (a lentli utasítások átlagosan 80386-on 2, 80486-on 1 óraciklus alatt hajódnak végre).

Problémánk akkor lehet, ha az eredmény nagyobb 65535-nél. Ekkor a mul utasítás használja a DX regisztert is a nagyobb helyértékű szóhoz. 80386-on erre is lesz shiftes megoldás.

Osztás:

Itt sajnos jóval szűkebbek a lehetőségek. Egyszerű helyettesítés gyanánt csak a kettő-hatványokat tudjuk említeni, ráadásul a maradékot itt is elvesszük. Pl. osztás 32-vel:

```
mov ax, [si]
shr ax, 5
```

Remekül használható aritmetikához a LEA utasítás, igaz ereje azonban csak 80386-tól van.

Az eddigiek alapján valószínűleg érthető lesz az a procedúra, amely a 320x200x256-os képernyőre tesz ki egy pontot (az átvett értékek: SI=X-koordináta, DI=Y-koordináta, DL=szín).

```
Pixel Proc
push es
push 0a000
pop es
shl di, 6
add si, di
shl di, 2
add si, di
mov es:[si], di
pop es
Pixel EndP
```

Még egy gyorsítási lehetőség, ha a programunkban fenntartjuk ES-t (esetleg 80386-tól FS-t vagy GS-t) a képernyő címzéséhez, ekkor az első 3 és az utolsó utasítás is megspórolható.

Amint látható, az utóbb leírt dolgok a program optimalizálását igyekeznek előmozdítani, kezdetleges szinten. Véleményünk szerint ez elengedhetetlen, még ha bizonyos nagy és neves cégek úgy is vélekednek, hogy az optimalizálást szűkegletenné teszi a processzorok rohamos gyorsulása és a memóriaárak zuhanása (az utóbbi fél évben vagy másfélszeresükre "zuhanak"). Ha valakinek nem lenne világos, kiről van szó, gondoljon csak bizonyos Ablakokra... (18:00 órákor a TV1-en - CoVboy) TI azért ne legyenek ennyire igénytelenek.

Lassan elfogy az e havi 2 oldal is. A következő számban elkezdjük azon az utasítások ismeretetését, amelyek 8086-on már nem működnek, és meg sem állunk 80486-ig, de egyelőre maradunk valós módban.

Bryan


```
1 // 1
2 // 2
3 // 3
4 // 4
5 // 5
6 // 6
7 // 7
8 // 8
9 // 9
10 // 10
11 // 11
12 // 12
13 // 13
14 // 14
15 // 15
16 // 16
17 // 17
18 // 18
19 // 19
20 // 20
21 // 21
22 // 22
23 // 23
24 // 24
25 // 25
26 // 26
27 // 27
28 // 28
29 // 29
30 // 30
31 // 31
32 // 32
33 // 33
34 // 34
35 // 35
36 // 36
37 // 37
38 // 38
39 // 39
40 // 40
41 // 41
42 // 42
43 // 43
44 // 44
45 // 45
46 // 46
47 // 47
48 // 48
49 // 49
50 // 50
51 // 51
52 // 52
53 // 53
54 // 54
55 // 55
56 // 56
57 // 57
58 // 58
59 // 59
60 // 60
61 // 61
62 // 62
63 // 63
64 // 64
65 // 65
66 // 66
67 // 67
68 // 68
69 // 69
70 // 70
71 // 71
72 // 72
73 // 73
74 // 74
75 // 75
76 // 76
77 // 77
78 // 78
79 // 79
80 // 80
81 // 81
82 // 82
83 // 83
84 // 84
85 // 85
86 // 86
87 // 87
88 // 88
89 // 89
90 // 90
91 // 91
92 // 92
93 // 93
94 // 94
95 // 95
96 // 96
97 // 97
98 // 98
99 // 99
100 // 100
101 // 101
102 // 102
103 // 103
104 // 104
105 // 105
106 // 106
107 // 107
108 // 108
109 // 109
110 // 110
111 // 111
112 // 112
113 // 113
114 // 114
115 // 115
116 // 116
117 // 117
118 // 118
119 // 119
120 // 120
121 // 121
122 // 122
123 // 123
124 // 124
125 // 125
126 // 126
127 // 127
128 // 128
129 // 129
130 // 130
131 // 131
132 // 132
133 // 133
134 // 134
135 // 135
136 // 136
137 // 137
138 // 138
139 // 139
140 // 140
141 // 141
142 // 142
143 // 143
144 // 144
145 // 145
146 // 146
147 // 147
148 // 148
149 // 149
150 // 150
151 // 151
152 // 152
153 // 153
154 // 154
155 // 155
156 // 156
157 // 157
158 // 158
159 // 159
160 // 160
161 // 161
162 // 162
163 // 163
164 // 164
165 // 165
166 // 166
167 // 167
168 // 168
169 // 169
170 // 170
171 // 171
172 // 172
173 // 173
174 // 174
175 // 175
176 // 176
177 // 177
178 // 178
179 // 179
180 // 180
181 // 181
182 // 182
183 // 183
184 // 184
185 // 185
186 // 186
187 // 187
188 // 188
189 // 189
190 // 190
191 // 191
192 // 192
193 // 193
194 // 194
195 // 195
196 // 196
197 // 197
198 // 198
199 // 199
200 // 200
201 // 201
202 // 202
203 // 203
204 // 204
205 // 205
206 // 206
207 // 207
208 // 208
209 // 209
210 // 210
211 // 211
212 // 212
213 // 213
214 // 214
215 // 215
216 // 216
217 // 217
218 // 218
219 // 219
220 // 220
221 // 221
222 // 222
223 // 223
224 // 224
225 // 225
226 // 226
227 // 227
228 // 228
229 // 229
230 // 230
231 // 231
232 // 232
233 // 233
234 // 234
235 // 235
236 // 236
237 // 237
238 // 238
239 // 239
240 // 240
241 // 241
242 // 242
243 // 243
244 // 244
245 // 245
246 // 246
247 // 247
248 // 248
249 // 249
250 // 250
251 // 251
252 // 252
253 // 253
254 // 254
255 // 255
256 // 256
257 // 257
258 // 258
259 // 259
260 // 260
261 // 261
262 // 262
263 // 263
264 // 264
265 // 265
266 // 266
267 // 267
268 // 268
269 // 269
270 // 270
271 // 271
272 // 272
273 // 273
274 // 274
275 // 275
276 // 276
277 // 277
278 // 278
279 // 279
280 // 280
281 // 281
282 // 282
283 // 283
284 // 284
285 // 285
286 // 286
287 // 287
288 // 288
289 // 289
290 // 290
291 // 291
292 // 292
293 // 293
294 // 294
295 // 295
296 // 296
297 // 297
298 // 298
299 // 299
300 // 300
301 // 301
302 // 302
303 // 303
304 // 304
305 // 305
306 // 306
307 // 307
308 // 308
309 // 309
310 // 310
311 // 311
312 // 312
313 // 313
314 // 314
315 // 315
316 // 316
317 // 317
318 // 318
319 // 319
320 // 320
321 // 321
322 // 322
323 // 323
324 // 324
325 // 325
326 // 326
327 // 327
328 // 328
329 // 329
330 // 330
331 // 331
332 // 332
333 // 333
334 // 334
335 // 335
336 // 336
337 // 337
338 // 338
339 // 339
340 // 340
341 // 341
342 // 342
343 // 343
344 // 344
345 // 345
346 // 346
347 // 347
348 // 348
349 // 349
350 // 350
351 // 351
352 // 352
353 // 353
354 // 354
355 // 355
356 // 356
357 // 357
358 // 358
359 // 359
360 // 360
361 // 361
362 // 362
363 // 363
364 // 364
365 // 365
366 // 366
367 // 367
368 // 368
369 // 369
370 // 370
371 // 371
372 // 372
373 // 373
374 // 374
375 // 375
376 // 376
377 // 377
378 // 378
379 // 379
380 // 380
381 // 381
382 // 382
383 // 383
384 // 384
385 // 385
386 // 386
387 // 387
388 // 388
389 // 389
390 // 390
391 // 391
392 // 392
393 // 393
394 // 394
395 // 395
396 // 396
397 // 397
398 // 398
399 // 399
400 // 400
401 // 401
402 // 402
403 // 403
404 // 404
405 // 405
406 // 406
407 // 407
408 // 408
409 // 409
410 // 410
411 // 411
412 // 412
413 // 413
414 // 414
415 // 415
416 // 416
417 // 417
418 // 418
419 // 419
420 // 420
421 // 421
422 // 422
423 // 423
424 // 424
425 // 425
426 // 426
427 // 427
428 // 428
429 // 429
430 // 430
431 // 431
432 // 432
433 // 433
434 // 434
435 // 435
436 // 436
437 // 437
438 // 438
439 // 439
440 // 440
441 // 441
442 // 442
443 // 443
444 // 444
445 // 445
446 // 446
447 // 447
448 // 448
449 // 449
450 // 450
451 // 451
452 // 452
453 // 453
454 // 454
455 // 455
456 // 456
457 // 457
458 // 458
459 // 459
460 // 460
461 // 461
462 // 462
463 // 463
464 // 464
465 // 465
466 // 466
467 // 467
468 // 468
469 // 469
470 // 470
471 // 471
472 // 472
473 // 473
474 // 474
475 // 475
476 // 476
477 // 477
478 // 478
479 // 479
480 // 480
481 // 481
482 // 482
483 // 483
484 // 484
485 // 485
486 // 486
487 // 487
488 // 488
489 // 489
490 // 490
491 // 491
492 // 492
493 // 493
494 // 494
495 // 495
496 // 496
497 // 497
498 // 498
499 // 499
500 // 500
501 // 501
502 // 502
503 // 503
504 // 504
505 // 505
506 // 506
507 // 507
508 // 508
509 // 509
510 // 510
511 // 511
512 // 512
513 // 513
514 // 514
515 // 515
516 // 516
517 // 517
518 // 518
519 // 519
520 // 520
521 // 521
522 // 522
523 // 523
524 // 524
525 // 525
526 // 526
527 // 527
528 // 528
529 // 529
530 // 530
531 // 531
532 // 532
533 // 533
534 // 534
535 // 535
536 // 536
537 // 537
538 // 538
539 // 539
540 // 540
541 // 541
542 // 542
543 // 543
544 // 544
545 // 545
546 // 546
547 // 547
548 // 548
549 // 549
550 // 550
551 // 551
552 // 552
553 // 553
554 // 554
555 // 555
556 // 556
557 // 557
558 // 558
559 // 559
560 // 560
561 // 561
562 // 562
563 // 563
564 // 564
565 // 565
566 // 566
567 // 567
568 // 568
569 // 569
570 // 570
571 // 571
572 // 572
573 // 573
574 // 574
575 // 575
576 // 576
577 // 577
578 // 578
579 // 579
580 // 580
581 // 581
582 // 582
583 // 583
584 // 584
585 // 585
586 // 586
587 // 587
588 // 588
589 // 589
590 // 590
591 // 591
592 // 592
593 // 593
594 // 594
595 // 595
596 // 596
597 // 597
598 // 598
599 // 599
600 // 600
601 // 601
602 // 602
603 // 603
604 // 604
605 // 605
606 // 606
607 // 607
608 // 608
609 // 609
610 // 610
611 // 611
612 // 612
613 // 613
614 // 614
615 // 615
616 // 616
617 // 617
618 // 618
619 // 619
620 // 620
621 // 621
622 // 622
623 // 623
624 // 624
625 // 625
626 // 626
627 // 627
628 // 628
629 // 629
630 // 630
631 // 631
632 // 632
633 // 633
634 // 634
635 // 635
636 // 636
637 // 637
638 // 638
639 // 639
640 // 640
641 // 641
642 // 642
643 // 643
644 // 644
645 // 645
646 // 646
647 // 647
648 // 648
649 // 649
650 // 650
651 // 651
652 // 652
653 // 653
654 // 654
655 // 655
656 // 656
657 // 657
658 // 658
659 // 659
660 // 660
661 // 661
662 // 662
663 // 663
664 // 664
665 // 665
666 // 666
667 // 667
668 // 668
669 // 669
670 // 670
671 // 671
672 // 672
673 // 673
674 // 674
675 // 675
676 // 676
677 // 677
678 // 678
679 // 679
680 // 680
681 // 681
682 // 682
683 // 683
684 // 684
685 // 685
686 // 686
687 // 687
688 // 688
689 // 689
690 // 690
691 // 691
692 // 692
693 // 693
694 // 694
695 // 695
696 // 696
697 // 697
698 // 698
699 // 699
700 // 700
701 // 701
702 // 702
703 // 703
704 // 704
705 // 705
706 // 706
707 // 707
708 // 708
709 // 709
710 // 710
711 // 711
712 // 712
713 // 713
714 // 714
715 // 715
716 // 716
717 // 717
718 // 718
719 // 719
720 // 720
721 // 721
722 // 722
723 // 723
724 // 724
725 // 725
726 // 726
727 // 727
728 // 728
729 // 729
730 // 730
731 // 731
732 // 732
733 // 733
734 // 734
735 // 735
736 // 736
737 // 737
738 // 738
739 // 739
740 // 740
741 // 741
742 // 742
743 // 743
744 // 744
745 // 745
746 // 746
747 // 747
748 // 748
749 // 749
750 // 750
751 // 751
752 // 752
753 // 753
754 // 754
755 // 755
756 // 756
757 // 757
758 // 758
759 // 759
760 // 760
761 // 761
762 // 762
763 // 763
764 // 764
765 // 765
766 // 766
767 // 767
768 // 768
769 // 769
770 // 770
771 // 771
772 // 772
773 // 773
774 // 774
775 // 775
776 // 776
777 // 777
778 // 778
779 // 779
780 // 780
781 // 781
782 // 782
783 // 783
784 // 784
785 // 785
786 // 786
787 // 787
788 // 788
789 // 789
790 // 790
791 // 791
792 // 792
793 // 793
794 // 794
795 // 795
796 // 796
797 // 797
798 // 798
799 // 799
800 // 800
801 // 801
802 // 802
803 // 803
804 // 804
805 // 805
806 // 806
807 // 807
808 // 808
809 // 809
810 // 810
811 // 811
812 // 812
813 // 813
814 // 814
815 // 815
816 // 816
817 // 817
818 // 818
819 // 819
820 // 820
821 // 821
822 // 822
823 // 823
824 // 824
825 // 825
826 // 826
827 // 827
828 // 828
829 // 829
830 // 830
831 // 831
832 // 832
833 // 833
834 // 834
835 // 835
836 // 836
837 // 837
838 // 838
839 // 839
840 // 840
841 // 841
842 // 842
843 // 843
844 // 844
845 // 845
846 // 846
847 // 847
848 // 848
849 // 849
850 // 850
851 // 851
852 // 852
853 // 853
854 // 854
855 // 855
856 // 856
857 // 857
858 // 858
859 // 859
860 // 860
861 // 861
862 // 862
863 // 863
864 // 864
865 // 865
866 // 866
867 // 867
868 // 868
869 // 869
870 // 870
871 // 871
872 // 872
873 // 873
874 // 874
875 // 875
876 // 876
877 // 877
878 // 878
879 // 879
880 // 880
881 // 881
882 // 882
883 // 883
884 // 884
885 // 885
886 // 886
887 // 887
888 // 888
889 // 889
890 // 890
891 // 891
892 // 892
893 // 893
894 // 894
895 // 895
896 // 896
897 // 897
898 // 898
899 // 899
900 // 900
901 // 901
902 // 902
903 // 903
904 // 904
905 // 905
906 // 906
907 // 907
908 // 908
909 // 909
910 // 910
911 // 911
912 // 912
913 // 913
914 // 914
915 // 915
916 // 916
917 // 917
918 // 918
919 // 919
920 // 920
921 // 921
922 // 922
923 // 923
924 // 924
925 // 925
926 // 926
927 // 927
928 // 928
929 // 929
930 // 930
931 // 931
932 // 932
933 // 933
934 // 934
935 // 935
936 // 936
937 // 937
938 // 938
939 // 939
940 // 940
941 // 941
942 // 942
943 // 943
944 // 944
945 // 945
946 // 946
947 // 947
948 // 948
949 // 949
950 // 950
951 // 951
952 // 952
953 // 953
954 // 954
955 // 955
956 // 956
957 // 957
958 // 958
959 // 959
960 // 960
961 // 961
962 // 962
963 // 963
964 // 964
965 // 965
966 // 966
967 // 967
968 // 968
969 // 969
970 // 970
971 // 971
972 // 972
973 // 973
974 // 974
975 // 975
976 // 976
977 // 977
978 // 978
979 // 979
980 // 980
981 // 981
982 // 982
983 // 983
984 // 984
985 // 985
986 // 986
987 // 987
988 // 988
989 // 989
990 // 990
991 // 991
992 // 992
993 // 993
994 // 994
995 // 995
996 // 996
997 // 997
998 // 998
999 // 999
1000 // 1000
```

Még némi magyarázat, mert ahogy most néztem ezt a fanyaszikus írási, való-
ggy kávéházak boldom a tegnapiéit. Nulázás reggelim.
— A program indításakor létrehozott a változókat, amelyekkel majd továbbiakban
használnunk. Nincs nagy jelentősége, de statikus-lokális változóként lesznek je-
len.
— Néhány elemet, amelyre a futás során csak egyszer használnunk, esetleg több-
szori, de jó ha van egy kezdő érték, má a lefűzőt után egyből deklarálunk (a
length = 0).
— A változók deklarálása deklarálása után (leszámítva azt a csekély sőt, amely
utána jön), dinamikusan alakítunk próbálunk némi memóriát, a majdani append
művelet puffertként.
— Nem nyert megoldás, hogy statikus változóként létrehozunk egy puffert, ugyanis
az beletöltődik a code-ba, amely jelen esetben 32K több code-méretet eredmény-
ez.
— És még egy dolog... C nyelv esetén nincsen a dinamikus változók megszűntetése
és kérésük esetén garbage collection.
— Következő lépésnél megnézzük, hogy kapott-e paramétert a main függvény, azaz
a make-over paramétertől indítottuk-e?
— Mini emellett, ha paramétert adunk át az EXE-nek, akkor azt a konfigurációs
file neveként értelmezi, ellenben ha nem paramétereztük, akkor egy default file-
név alapján (MAKE-OV.c) próbálja a konfigurációs file-t megnyitni.
— Ha bármelyik megnyitása során hiba keletkezik, azaz van egy NULL
filopointerrel tér vissza, hibaüzenetet küldünk és exit() a program.

Sikeres megnyitás után beolvassuk a file-ból az első sort (az topen()) függvényrel
TEXT módban nyitjuk meg a file-t, amely a bazis file-t fogja jelölni
— Mini minden file-móveletnél, ill. is lekezeljük az olvasási írási hibákat.
— Ha a file-név bont van, megpróbáljuk megnyitni, de alacsony szintű módon, azaz
handle-vel. Természetesen olvasási, írási egyenlő (O_RDWR)
— Hiba lekezelés. Megnyitás után lekezeljük a file-hozzát, ugyanis a bazis file-
végére fog linkelődni majd az overlay modul. Odáértünk a file végére, ugyanis
hamarosan feloljuk az overlay headerét, a bazis file végére
— A biztonság kedvéért becopy-ozzuk egy a másik stringbe is az eredeti file nevet,
bár ezt a program további futása során má nem használjuk.
— Sajnos program algoritmusa nagyon pocskékul lelt feléltve, magán a konfiguráci-
ós file-on háromszor szaladunk végig, csezt, mindig más célból. Persze emiatt
elmerül a második sor pozícióját egy változóba.
— Beolvassuk egy sort a file-ból, majd hiba lekezelés. Ha minden OK, megpróbáljuk
megkeresni a vesszőt a beolvasott sorban, ugyanis az választja el a file-nevet a
szabadon definiálható user ID-tól
— Ebben a ciklusban csak a file-ok meglétét ellenőrzünk le, semmi más, tehát a
stringben a vessző után álló területet, most nem használjuk le.
— Ha az access() függvény visszatérési értéke hamis (-), a file letezik, továbbá
lehasználható általunk is. Mivel örülünk ennek, meg is növeljük egyet az overlay
item-ek számát. Majd visszaugrunk, hogy előlőt kezdhesük az egészt, amíg a
config file végére nem érünk. Ha a file számunkra nem lehazsnálható, má megint
hibaüzenetet küldünk
— A ciklus befejezése után a szövegfile-ban visszaállunk a második sorba, most a
overlay headerét fogjuk megkérni. A bazis file végére állunk, és beolpünk egy
ciklusba, amelynek a ciklusszáma az elemzésekkel és még egyet ekvivalens.
— Kapásból a ciklus legelejen csinálunk egy predikálót, amelynek az igazság
értéke igaz lesz, ha utoljára lelt a ciklus. Ugyanis az overlay headeről egy 0,0,0,0
elem sorozattal zárjuk le. Ha az előbbi predikálom hamis, értékszerűen felol-
juk a headerben a két ID-t, a típusok word, azaz 16 bit. Az első mindig a megha-
lározott ID, amely létezését növekszik, míg a második, az általunk választott,
amely ID-vel hivatkozhatunk a későbbiekben az overlay itemre. A második ID-t a
TEXT file-ból vesszük, amely először még string formában van jelen. Ezt egy
atoi() (ASCII To Integer) függvényrel tudjuk átkonvertálni
— Ha mindezek megvannak, szépen felolpünk a header-t, amelyben eltárolunk még
két elemet (típusok long, 32 bit), amelyek majd az overlay elem hosszát és pozí-
cióját fogják mutatni a későbbi file-ban.
— Lekérjük a hibát, ha van
— Mivel elkészítettük a header-t, illendő lenne a lényeges overlay elemeket is
beolpüni a file-ba. Némi izása után, természetesen visszaállunk a TEXT file-
ban. Illetve a ciklus, amelyben kapásból a legelejen beolpüjük a file-
pointert az overlay headerbe. Természetesen amikor a ciklusság lefut, mindig az
overlay következő elemére fogjuk pozícionálni, mivel most má appendoljuk a file-
cál, továbbá beolpük a file-ok hosszát és helyét
— Beolpüünk a TEXT file-ból egy sort, szétválasztjuk a stringben a nyel és a ID-t.
Ez utóbbit csak pipcedés végeit hagyjuk meg, néhány sorral később majd kil-
juk, hogy ne legyen 'ply' unalmas a copyzás.
— Immáron megnyitjuk az appendelni kívánt file-t, lekérdezzük a hosszát, majd be-
olpük a headerbe. Természetesen még az append elől a file végére állunk, oda
fogjuk beolpüni a file-t. Ezt egy loopal fogjuk megcsinálni, amiben 32K-s blokk-
ként mozgunk majd az adatok. Nem kell megijedni, ha az utolsó blokk nem
lenne teljesen töltődve, az utolsó elől még nem fog beolpülni 32K-val oszti-
táló értékre.
— Ha minden elem appendelésével végeztünk, a ciklusból kilpünk, majd csak a
beolpüőző rutintok vannak má hátra.
— Felszabadítjuk a puffert, amit az előbb használtunk (betele copybul).
— Mivel a header nem a bazis file legelejen található, nem is a végén, ill. ki-
mely egy lex pozícióba pontolt, amely az overlay headerbe mutat. Végülként egy szignálutál
lunk a file-ba, érdekes módon ez fogja jelölni, hogy overlay file-ról van szó.
— Némi sőtől még kinyomunk, majd exit.
Még néhány dolog. A konfigurációs file vagy MAKE-OV.CFG, vagy alternatív, ok
viszont paraméterként meg kell adni. Felolpüőse.
<base filename>
<item, elem ID>
<item, elem ID>
Fanyaszikus dolog, van egy overlay file-unk... Biztos azért csináltuk, hogy sok asszets
egy file-ban legyen, és krumpli hámozunk vele. Ha valaki megismer eme célból kre-
álta volna, hanem szerelné használni vmi codeból, akkor annak talán segíhet az
alábbi code. Ugyanis ez kezeli le az overlay file
A handle má assembliben hűdöl. Mint látható, a forrásban publikus lettem a
szubrutinok belépési pontját, ha egy másik objekt-ból is szeretnénk használni, akkor
a forrásba (mármint ahonnan szeretnénk használni) a következő sorokat kell be-
lünk.
ENTRY OPENOVERLAY ; PROC
ENTRY LOADOVERLAYITEM ; PROC
ENTRY WRITEOVERLAYITEM ; PROC
ENTRY CLOSEOVERLAY ; PROC
ENTRY CLOSEOVERLAY ; PROC
Ema pái sorral láthatóvá tesszük a fordító számára a követő címkéket is. Mára a
beolpüő rutin csak az 0A0000H alatti területre képes adatokat betárolni. Némi átkir-
tással képes lehet arra, hogy az EMS-ba, vagy hasonló durva helyekre nyomjon be
adatokat. Ha szeretnénk használni az overlay elemeket, akkor a program elején cé-
szed megírni az OPENOVERLAY-t. A szubrutinnal beolpüjük a program PSP
(Program Segniori Prefix) területébe, ahonnan néhány indító szikszunk ki. Ezért ló-
nyeges, hogy a program EXE legyen (bár van a .COM file-okban is a PSP-jük), továbbá
a beolpüőző rutint meg a funkcióit, mert kiúda, hogy utána mi állunk át, hány seg-
monkózi ugrrás történik meg. Evidensen a CLOSEOVERLAY szubrutin akkor hívjuk
meg, ha má nincs az overlay-t szükségünk, azaz mondjuk a sufl végén. Ha megny-
lölük az overlay-t, képosok vagyunk boldó olvasni, ill. írni. Gondolom, mindenki kíta-
lálta, hogy olvasás a LOADOVERLAYITEM szubrutin szolgál. Paraméterezése a
következő:
Bemenet. AX = A szegmens címe, ahova az adatokat szírnánk bonyomni
BX = A overlay elem ID-je (Nem a lex ID)
CF (Carry Flag), ha olvasási hiba történt
OILNGTH = A mindenkorai overlay elem méretével.
Köposok vagyunk akár mi is az overlay file-ba bizonyos megkérdezőkkel. Ema a
WRITEOVERLAYITEM funkció szolgál.
Fontos viszont, hogy egy területet leolpüjük az overlay file-ban, ahova a írás
majd történik. Továbbá nem árt figyelni az ID-re, amit látszunk megadunk, mince-
beállítva jogok, bármilyen file-ban a file-ban. A változókba következők, hogy máxi-
mum akkor a területet lölünk lex az overlay file-ba, amekkorai állakítunk nek
Lássuk a használatát
Bemenet. AX = A szegmens címe a kifizető területnek
BX = A overlay elem címe
CX = Másolendő byte-ok száma.
Kimenet. CF (Carry Flag), ha írási hiba történt
Az OPENOVERLAY és a CLOSEOVERLAY funkcióknak nincs bemenő változója, el-
lenben ha bármelyik használata során hiba keletkezik (megnyitási, beolpüő, share
stb.), mindeket funkció esetén a CF jelzi. Gondolom evidens, hogy miké-
nt

=Psycho= (psycho@masie.folk.hu)

Köszöntök minden rászorultot az e havi tehenes rovatban. Meg azokat is, akik átlapozták rajta, de ők sajnos ezt sohasem tudhatják meg. Pedig most nagyon vidám lesz ám a háztá-
lám. Kaptam ugyanis megint egy levelet, amelyben o. i. Szerző láttatja velem azt a nagyszerű
lehetőséget, hogy a Posta helyére is lehessen leírásokat vagy valami egyéb okosságot elhe-
lyezni. Oké. Rendben. Akkor ezentúl külön számokkal fogok jelentkezni. Most lesz kártyahrir-
detés (ultimédia) meg felhasználó programleírás, meg minden. A jövő számba kerülő okos-
ságokon még van egy hónapom gondolkodni. Yikes! Most látom, hogy megint csak három
oldal leszek. (Hurra, kevesebbet kell csinálni!) Lehet, hogy az egyik ismeret(t)erjesztő leírás
kimarad. Sebalj, jövő hónapban dupla szám lesz, szóval reszkesetek!...

Ballagó Idők...

Hello CoVboy!

Először is a levelemre történő reagálások: a reagál-
nék. (De szép mandát...) Először Bryannek, azt írod,
hogy a 486 DX2-66 számú standardnak. Az a kérdé-
sem: hol? Ha kétféleképpen az osztálytársaim között, kel-
lőnek XT-je, háromnak 286-osa, egynek 386SX-é, egy-
nek 486DX-é, kettőnek 386- v. 486-osa van. A suliban
15 db 386SX, 4 db 386DX és 1 db 'standard' gép van.
Az egyetemmel előkészítéskor 386DX-szel találkoztam (meg
Silicon Graphics-szel, de az más történet) (Kellems kis
létszám, nincs egy telesleges? — CoVboy) Egyéb-
ként azóta rájöttem, hogy ha nem tudnék valami he-
lyetteállni, akkor illene olásnom magam még a
számítógépekkel előt. (Jó ötlet. Gyönyörű szép la-
pátjaink vannak előadók, és nemcsak a megjelenik
'Lapát Világ' c. külön számunk vakondoknak, tehát
mindenképpen jó helyre kopogtatnál — CoVboy) Ha
véletlenül nem lenne miről írnod, akkor a makrókról írja-
lok valamit. (.)

Most kezdődik a megalevél A jáma: IV. év végi lőlé-
nések, úgymint szezonad, ballagás, stb. A szezonadó-
zás három napig tartott, napl három tanár meglepeté-
sával. Az első napon eső 7-ko találkoztunk Csillaghe-
gyen (megbeszéltem időpontot, egyébként 1/2 8-ra ért oda
mindenki, ami mellesleg nem zavart, mert így lőlé órával
többel beszélgethettem a Nővel (szőke)), majd elindul-
tunk az első némmalattánhöz (jössz majd egy másik
is) Ahogy a lányra észleltem minke, pillanatok alatt el-
tűnt a környékről (ő már hallot bennünk énekelni).
Egyébként emberbaráti okokból nem énekel (olyan
szörnyű hangom van, hogy nem tudom elviselni), de a
lőbbieknek kivételesen még jól ment. Miután bejutunk
(Bonus szél) Bocs, hogy csak így felbeszélgetek,
de sikerült levadásznom egy zsinnyahangyát. Ez
előbb elűnt a billentyűzelemben, de most már megint
lőlé máshoz, amit a lovablaiban nem tőhetek
(Nem tőle lakbér). Mindenestire Gellő holnap te-
lőntőtenem, mert abból baj nem lehet. Folytasd...) beindul a poénjáték, aki nem eszik vmi süteményt, az
szővegel. Dőlünk a lőhőgésről, nagyon jó a hangulat.
Legalábbis ahhoz képest, hogy engem például nem is
tanított. Negyed tízko szabadulunk el. Akóv. tanár Csill-
laghegy másik felén lakik, és neki azt lőgöttük, hogy tő
előtt ott leszünk. 9.58-ra oda is érünk, a lőbbiek énekel-
nek, bomegyünk, kaja nincs (pia nincs) (Marektanár?),
viszont van egy óvodás kislány, szóval a lányokból kődi
az anyai ószién. Előlé lőggetlenül jó a hangulat, 11-ko
indulunk tovább a lőntánánhöz. Ő az egyetlen, aki ki-
húzza velünk négy éven keresztül (lészámla az otól),
egyébként valami 22 tanár lőgyszabott el a 19 ós osz-
tály a négy év alatt. A szakosok műszi lőadását után
bomegyünk, totta, egyéb sőtémények, mindentőlé üdi-
tő van, meg jó a hangulat is, bár kezdünk kifogyni a po-
énokból. Azért egész jól elvagyunk, egykőri alindulunk

haza, és némi kilőrével 3/4 2-re haza is érek. Valóval
lőbb. mint őt óráit aludhaltam. Másnap hét lőrásztó óra
(de az óráim lőben legalább megcsinálom a Moria Komba
lő kivégzését), és délután nem volí kedvem aludni, szó-
val kissé fáradtan lőlőlköztem a lőbbiekkel hēlkor a
Margit-lődnél (a későkké 1/2 8-ko). Az alsó cőipont
a magyartanárnő, egy Széna lőr melletti utcában. Köz-
vetlenül egy kis kocsmá mellett kellett énekelni (No is
mondd, a Fehér Mókus az a kocsmá — CoVboy),
de szerencsére viszonylag csőndes volt a lőterp. (Rég
járám ari... — CoVboy) Éneklős, bejűlás a házba,
lőlőlni kajálni. lő egyébként nem sőtémények volíak,
hanem szendvicsalkalrészek, aztán mindenki azt elie,
ami neki maradt. lő is jó hangulat volí, egy pályát lő-
vesztel; osztálytársam (a Színművészeti helyeeli a Köz-
gázra megy) a 'Vasyuk is lőnt szegel' c. műszi ből adott
előlérszólőket ("Nekem azt monda az edzőm ") (Azt
a Beszényő Műlőlőnél senki sem csinálja jobban. Ha
nem? — CoVboy) A kőla negyed lőzko fogyni el, ak-
kőri lőptűnk le. A kővelekező tanár (a lőmalanár) a Dő-
zsa György úton lakik, így egy kicsit utaznunk kellett.
A kőlet környékén szerencsérő senki sem kődött belénk
és senkuba sem kőlőlőnk bele. Így épsőgben éke-
zünk a lőz elé, ahol az erdélyi silőbait megártak bol-
alították a lőbbieknek a 'kasszony lőmészott a lőra'
clmő örőkbcsű népdalt, majd elkezdtek énekelni, le-
hőldiegt lőlharsozva a lőrgáimál. lődközben kőlé lőszog
lőntőgtől be a házba, de nem engedték meg minket. Mi-
vel egykő ablakban sem jelent meg gyeriyc, oszélí kény-
lőlenek volíunk lőlkaputelefonozni a lőanához. Vőgie
bejutottunk, és lőnt kőderőlt, hogy egy ablakuk sem nyí-
lik a Dőzsa György út felé, így a műszi lő meg kellett
mőtelni. Ezután lőlőlepedőlőnk előlőnk, lőlőunk (ődőtőlé ne-
hogy valami maihaságot szűg bēl) (Ééééé?), kőtszi
majdnem felőntőlőtem a virágállyánt, a lőbbiek pedig
slőmőitőntőleket meséltek. Egyébként lő is 'csak'
szendvicsok volíak, de mindentőlé dőloggal megpakol-
va. Tizenegy lőlé al is indulunk a kővelekező cőipont lőlé,
a Rómá lőrdőhöz, ahova mőlesleg 11-ko lőgértük ma-
gunkat. 11:20 ko már a kőlelőnlő volíunk, és menniünk
le a megállólőhoz, de szőlnak, hogy az utolsó mőtrő már
elment. Ez kissé kőllemetlen, marí így nem fogjuk elérni
a hēvel, abból is az utolsó. Hogy lőgunk odamenni?
Egyáltalán, hol van az osztály 2/3-a? 10 percetl oszélőtt
még megvolíak! Kődolgozzuk az lőlővonnal a Rómához,
de a lőbbiek még mindíg sehol. Jón a 78É, de még mindíg
sehol senki. Beáll a busz a megállólőba, ebben a másod-
perciben énekelnek a lőbbiek is. Kiderőlt, hogy előlévődik
az aluljőlőban. Igaz, hogy három mőtelőnként vannak
lőblők, de akkor is sikerőtt nekik. lő lőndőgy, átszállunk
a 6V-re, a Nyegálánál volíunk 23:40-ko, de a HÉV-ot
mái nem érhetjük el, csak az éjlekor induló 42É-í. Vá-
runk a villamosra, várunk, várunk, de nem jön, viszon
jön a 6É — iohánás a buszhoz, de elenők, majd a 42É-
í is, így alig 75 perces későssel megőlközünk. lő csat-
lakozott hozzánk egyetlen osztálylőlőnkőnk, szóval lő



mái gitársőkéreitol énekeltek a lőbbiek (néhány kivétel-
tel egész jól). A kaja — a változatoság kedvéért —
szendvics, van kőla, de en lőlé lőler ellenőre is majd elal-
szok. (Én meg is hallam volína, őt helyben, Bai kőlé-
dés, hogy mennyi lőm van a kőlőban, mert akkor
még maradhalok egy csőppet...) Negyed háromko
indulunk haza, a busz már elment, gyalogolhatunk há-
zang, ami kivételesen nem zavart, mert így háromne-
gyed órál beszélgettem a Nővel (szőke, magas). Há-
romra hazaértek, és újabb dőrás alvás után az utolsó
nap a suliban, bolondballagással és könyvtári könyv-
osztás után lőzharohanással lőszőzele. Délután vé-
gre sikerőlt aludnom egy kicsit, majd esle 1/2 8-ko egy
utolsó lőhantra indulunk, kőgeszűlvő néhány A-szal,
akkő egy kissé szervezeliellő szezonadóznak. Az első
lőanár lő lakik a lakőtelepon, így nem csak én nem éne-
keltem, hanem az a siác sem, aki alig kől házzal odőbb
lakik a tőtl szőnhelyőlő. A műszi után bomegyünk lőgya-
lőg a negyedkőre). Van kaja (szendvics és sőtémény)
es pia (kőla, bor, sőr [kulcszsa a Postába kerülőshez]),
lővid kőzjálék (sőt kőnőése a padlőszőnyegre), majd
portul lőszunk a lőzkatánánál. (Nahát! Ez megbocsát-
halatlan bűnt! Én mondjuk nem itam alkoholt, de őzi
csak azért lőm, hogy legyen mő besztőrnod. (Őszinte
lészvőtem... Boldog vagy?) A hangulni lővőbbi lőko-
zására megőlőlőnk a szővesztő lő Vasyukol is. Félőzko
lővőbbólunk a második nemeltanárnő lőlé. A HÉV az
örunk előlé elmegy, szóval mőnyünk busszal. Ez egyőb-
ként egy kődnő kőzlekedési eszkbő, kőtszi olyan lőss-
sú mint a lőEV — ideálős, ha valahonnan el akar kőmni
az embőri. Nem baj, őn lőgalább a Nővel (szőke, ma-
gas, kőkeszűd szemű) (Ne is lőlylősd!) beszélgethel-
tem. lődközben lőmészőtesen elkezdett csaperogni az
eső, de szerencsérő nem kellett sokal várni a kőv. buszra
meg a 6-os villamosra, de lőgyük hozzá, hogy a jászai
Musi lőben máli előg elősen esett az eső. Ennek kőlejt-

MP's Desktop Pythonizer

Mióta csak a Microsofti 'Ablakokat' nyitott egy
elég lőli világra és szabványával arról győzkőd
bennőnk, hogy ezen a lőlhasználól lőlőlet(esen
lőblőbolunk, azőla el a vőgy a lőlhasználőkban,
hogy kedvenc rőndszerőnkő kőlőnlőlé mőkás kis
lőlőlykkel disztősek. Az ilyen kis lőlőlok egy lősző
valamilyen plusz lőgőnt lőszőlő ki (na, ez az, ami
az alkőtlő szőlemőőség lőlhasználól nem éreklő
- és akkor ott vannak azok a kis csodák, amelyek
végőrvényesen lőnkrefeszik az egészet (lehető-
leg őssze is dől lőlők). Na, ezek minden Windows-
lőlhasználól lőlőtt kőncsöl kőzē tartoznak. Kezdő-
dőt ugycbár azzal a maihasággal, amiben egy
macska kőgette az egér pőnterit ő bármilyen alka-
mazásban, és ha utőlőrtá, megnyílt egy lőyuk,
amelyben a pőnterit előlőhetett egy ődőre. Egy ilyen
kis Windows-plusz bizőlylőia boldoggá lőtte az
ősszes rajzölő- vagy szővegszerkesztő prográ-
mokkal dőlgöző kőllőgāt (kőlőlősen, ha instállá-
lása után elmentél két hét szabadságra), meg ter-
mészőtesen a kollegínák is, akik vőltig bizőly-
gatlák mindenkőnek, hogy egy egészen speciális
'viruslőlőzēs'-nek esett áldozatul a gépük.

Ezeknek a vidám programoknak a sorába tar-
tozik a 7th Level MONTY PYTHON DESKTOP
PYTHONIZER c. gyűjteményes kis csokra,
amellyel a boldogul emlékeztő Monty Python-

társulat vőlogatott maihaságával szemőtelőjük
lele Windowsunkat (meg másokét).

Indiása után a 'lőmőnőből' lődjuk elérni a kő-
lőnbőző Windows-rombólő funkciókat. A NOISY
BITS-választása után csőndszőp hanglőfaktekkel
disztőlőjük kőlőnbőző Windows-alkalmazásain-
kat. A lőlső sorban lővő négy ikon kőzöl az első
választva a Windows rőndszerlőnkőlőhöz rőndelt
hangokat lőhet mődosítanl kőlőnbőző jelenek-
ből vett szővegiészekkel ('You're bastard!', 'Are
you gay?', 'Bye-bye!', stb.). A PREVIEW-ikonnal
meghallgálhatjuk a hangot, az INSTALL-lal pedig
lecsarőlőlőjük. Ha az ENABLE SYSTEM-kapcsoló
aktív, akkor a hang az eredeti rőndszeri hanggal
egyőtt lőg szőlni. A második ablak választása után
a kőlőnbőző alkalmazások lőndiásához rőndel-
lőnk hozzá valamilyen szővegiészlelet, a harmá-
dikkal pedig lőlelőnőzenetekhez. A negyedik ikon-
nal a billentyűkőz rőndelőlőnk hozzá valami-
len kőtőn hangot (taps, zené, lőgőpklattyogás,
stb.). Ezt most őppen a Naughty (Random) beál-
lással lőm, szóval igen érdekes hangok
terjengenek erietlő...
Az ICONS választása után az alkalmazások-
hoz rőndelt ikonokat lődjuk vagy őven Monty
Python-ikonnal lőlcserőlni, az OLE ANIMATIONS
pedig egy csőmő digitizēt lőlőmészőlet lőlőalmaz
a társulat legidőtlőbb jelenetéből (lőboek kőzöl
a pihenő kők norvőggal és a Kék Duna-kőringőve).



Ezeket is lőlé lőhet valahova instállalni, és hozzá-
rőndelni valamelyik alkalmazásan belőlő lőjőtszős-
hoz.

A WALLPAPERS-mőnőben a Windows betöl-
lőse alatt a kőpőnyőn lőlőhaló 'tápétát' lőhet lől-
csarőlnl valamí időtlőn kőpie. A lőlső kől ikon kő-
zöl kővőlőszálhatjuk, hogy mőzög- vagy állő tapé-
tát akarunk. Az előbbiekben valamí sőtőys an-
lőciők lesznek a kőpőnyőn (a legtöbb lőlősen
lőnteraktív is, mert lőllet bennőnk lővődőlőznl), az
utőbbiakban pedig csak állők. Bármelyik lőpusnál
a kőpőnyőn itt-ott clikkelgetve lőmészőtesen
valamí jó nagy maihaság lőg lőrtőnni. Mindenest-

zelen őrlőm, ugyanis a NŐ (szőke, magas, kékesszöld szemű, gyönyörű, hosszú combú) barátnőjénél volt esernyő, szóval hármasban sétálunk a limesegyűdő, majd muldán két megálló között, a méltánárnő lakásáig. Illi már zuhog az eső. Bemegyünk az éneklés után, egyből az ajtóban összegegyeződünk a lányárral (de egyébként az egyetlen pedagógus, aki rávelel arra, hogy szorgalmas legyek) (Miert, mi lópól?). Benj mindenféle kaja van (sós, még nem sós sütemények, fagyali, oper, stb.), pozsgóval (is) kiegészítve. A hangulat k... (a szénműlátné, találkozásos VIP-ekkel, Kádár Jánossal, stb.) 1/2 12-kor megyünk el, hogy még nappali járattal mehesünk az előző. Az eső zuhog, fél perc alatt teljesen elázok (ön néziam meg, mikor jön a köv, brol, mert más máj nem emlékeztél arra, hogy merre van a megálló), de elégük az utolsó tróli. Leszállunk az Dráva utcánál. Egy házimból odébb lakik az elő, is-hal megyek az esernyő alá a NŐ (szőke, magas, kékesszöld szemű, gyönyörű, hosszú combú, feszes lenekű), a barátnője (barna, magas, barna szőke, normál és lenek mint az előbb) és még egy lány (vörös, normál is magasságú, nagyon szép kék szemű, combok és lenek, mint az előbb) mellé. [Na ide lyyel], kis bará-tom: vagy nagyon gyorsan hozd be ide a lányokat (meg akár az egész pereputtyot), vagy hagyjuk ezt a témát, mert én már frónkón nem bírom, a Müller meg az sziall csapkodja, és folytonosan öfleteket ad... Szóval ezt így ne folytassa tovább, hanem ferstőjen zi?) Kicsi szűkösen volnuk az esernyő alatt, így "fényleni" voltam átkarolni őket. Akkor vállamok voltak, hogy az egyik lány azt hitte, hogy valakivel tonyképerik. Szóval elég jól elvultunk, csak az előtől közel lakott, illi már csak egész rövid műsori adtak a többiek, aztán gyorsan bemenünk egy viszonylag szárazabb helyre (a lakásba), ahol összeakadtunk a IV:B egy le-lével. A lakás egyébként 39 négyzetméteres, szóval egy kicsit egymás högyén-hátán volnuk (valaki megint ki-önlött egy üveg sört) [Meg llyel?], de ők viszonylag gyorsan elmentek, így már kapunk levegőt is, ami az énekléshez, íráshoz, evéshez elengedhetetlenül szük-séges. Később elhatározzuk, hogy mindenki behajol a kedvenc számát a CD-be, lemezfalszóra, magnóba. Ezután visszavonultam a NŐ (szőke, magas, zöldeskek szemű, gyönyörű, hosszú combú, feszes lenekű, szép, (nem VOW!) méreld, de azért szép melld) mellé, de valaki mindig megillia a kólamát, mire kiment belőle a szénsav. [Szegény...]. Felháborított! A hangulat mind-mellől nagyon jó volt, az ömld eső miatt egyébként so-nagyon akarunk hazamenni! Aztán mégis eláll az eső, így 1/2 4-kor elindultunk haza, ugyanis másnap (aznap) délelőli még valami ballagás is be volt törözve. Kello-mes előtől volti hazafutás az Árpád-hídon a NŐ-vel (sző-ke, magas, sbl., érdeklődik a számítástechnika iránt). Végre ő is beszélt, nemcsak én. Az Árpád-hídtól már "nappali" HÉV-vel menünk haza, 1/4 5-kor már le is lud-lam fekvülni.



Halló mindenkinél!

(Főleg CoVboynak és a lányoknak, meg az egész CoV-slábnak, meg a lányoknak, meg az összes PC-snak, meg a lányoknak.) (Előzést, miszter, ön netán feminista, vagy csak simán végletlen ciklusban van? — CoVboy)

Még nem tudom, hogy milyen hosszú lesz ez a levél, úgyhogy kétheti hideg elmélet készítem magam mellé. Sokmindenről akartam mondani, ami valószínűleg másokat is érdekelhet, tehát kérlek levelemet add közre, akár megnyitva is. Tetszik a színes CoV, de egy kicsi mégis szomorú vagyok, ami nem a 11. évűlök. Szóval a CD. Igen mostanában minden CD-n jelenik meg Tudom, és az lejátszás. Hol vannak azok a régi szép lemezes játékok, amiket kedvére másolhattak mindenki? És hol vannak azok a jó kis leírások, amiken játékok közben halálra lőhögtem magam? (Elűjja a szél... — CoVboy) Egyébként a CoV még mindig Nr. 1 (esetleg Nr. 2). Ja, lényeg, ez egy hivatalos tolmács volt-e (cicádai példányozás, népszerűség), és ha igen, akkor ki lett az első?

Mikor megírtam a CoV 55. évfolyan léptem szét a borítékon. A 40. oldalon azt írtam, rossz újságot küldötök gondoltam CoVboy biztos összecserélte valamelyik dupla lapjával... Végül is 100%-osan igaz a levélről barátaimnak: "Cici kell a népeknek." Szereltem Geritől, de most a jó lenébe kívánom volna. Jó, még az a szerencse, hogy nem női olyan nagya. Egyébként marha jó a képhez tartozó szöveg. Egyébként arról jut eszembe, itt ülök a szobámban egyedül, a magnóból Green Day szól, és arra gondoltam, hogy ill a nyár és az utcán egyre nagyobb veszélyben van a testi épségem, mert nem oda lyegyek, ahova kéne. (Egészseges skizizés.) Javaslom, vásárolj valami nagy kőliberű löveggyert és nemsokára medálslárl írszolt Juszti Lacus "Jusztizmord" vagy valami hasonló c. műsorában — CoVboy) Egyébként ne tud meg, mire velemedtem elkezdtem olvasni a CoV-okat az első számtól. Csak az érdekesebb részeket olvasom el, de a postát mindig (Mondom, hogy skizizés. Rádásul már a végző sládlom — CoVboy) Egyébként a Dream Girlstól visszatérve, az osztálytársaim csak úgy kapkodták ki a kezemből az újságot, sokat növekedett a CoV népszerűsége. Idera meg egy ilyen húzás, és le jött az első Lonne egy nagy keresem adj körbe egy üres lapot a HQ-n és kérd már meg őket, hogy írják alá egy CoV-értelem. Jó munkát kíván nektek, az olvasóknak pedig CoV-ban gazdag jövőbinnél BEREZS BÉLA, Miskolc

CoVboy: Mr. Ill tényleg akad bőven megválaszolnivaló. Az első máris a CD-kérdés. Azt, hogy a CD, mint adathordozó, mennyiben jelent fejlődést, senki nem vitatja, de a médiahasználatunknál ez csak kényelmi funkcióknál csapódik le. A játékgépióknál meg hasznoknál, ugye. Ugyanis nem vagyok meggyőződve arról, hogy a CD-írás árál nem különféle üzleti érdekek tartják ilyen magasra. Meg azon sem tudok csodálkozni, hogy mostanában az Interaktív mozit villgát éljük, amelyekből már méretek millió sem érdemes rípet csinálni (ki az az állal (gazdag állal), aki talál egy 4-500 Mégas file-t?).

A legjobb téma azonban a '2. PC-s magazin' hoz kapcsolódik. Ezzel már igazán illik logolkoznom, mert általában minden második levélben előbukkan, továbbá annak története nagyon. A dolog onnan kezdődött, hogy egy hozzánk hasonló számítástechnikai papírszótőmeg tegnikább hírdetésekből tudja magát lenniartani, vagy például gazdaságossá lenni. A hírdetési bevételek legnagyobb célponja természetesen a PC-s sluffokkal logolkozó vállalkozások, akik közül ügyebb az a hír járta, hogy mi Commodore-os újság vagyunk, tehát nekik ill semmi hírdetnivalójuk nincsen. Erre Okoskáké kitallálak nálunk, hogy PC-orientáltságunk legszébb bizonyítéka az lesz, ha a címlapon is lel lesz tünelje a 'PC'. A kezdési elképzelési mindazok ismerik, akik mostanában rendeltek valamit tőlünk, mert a borítékra a tervezett embléma szerepel. Amikor én ezt megláttam, rögtön azzal tenyegyeztem, hogy illegálisba vonulok, magamra zárom a szérű ajtaját, jobbra — csak ezt ne, mert ezt egyáltalán szó jellemző lételesem (puke). Kompromisszumként javasoltam, hogy írjuk ki az újságra, amit az Idén megjelenő számk címlapjának tőfőjén láthallatok. Erre persze mindenki lehördült, hogy hogy meg második, meg akkor ki az első. Csakély értelmű illézőgökökkel állítottam, hogy igen gusztustalan, ha valaki Nr.1-ként predoszlinálja magát azon az alapon, hogy ő ezt megállapította — szóval elégedjünk meg egy második helyezéssel. Márcsak azért is, mert biztos tudtam, hogy a következő két év levelezése azzal fog logolkozni, hogy ki az első. Természetesen erre már megvolt a kész válaszom: az összes többi hollversenyben, de azt már csak nem írhatjuk a címlapra, hogy az utolsó vagyunk, nemde? (Ilelva írhatjuk, mert az ingyen van, meg az anilreklám is reklám, meg ló az (ál)szereplés — de ezt azért még átgondolom két ór közöl.) Hol is lartollam? Ja, ill, hogy már megvolt a kész válaszom az olyan kérdésekre, hogy 'akkor ki az első?'

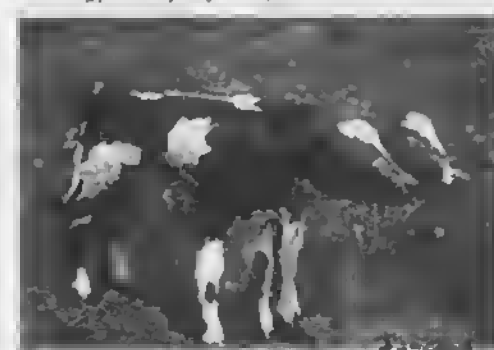
(az összes többi, hollversenyben). A dolog kicsit másképp lesteit: a kérdéseknek ugyanígy csak kábé az egyötödö érdekeldött az első helyezett Iránt — a többi mind lanácsokkal osztott, hogy hogyan lehetnének első. Ez valahol nem volt rossz, mert még a legtrágább krillál is úgy logodjuk, hogy az egy olvasónk építő jellegű javaslata. A probléma ott keletkezett, hogy valamelyik lőles lejárto alkalmatlanság (röviden: köcsög) féljeleneti bennünket ilyen-olyan illatés szervoknál, akik ezt a megjelölést 'lisszességtelen üzleti magatartás'-nak minősítetik, és o vanolkozó lőrvények értelmében a derék állam bácsi néhányszázezernyi bírsgát óhajl ki veli nálunk. Seboj, ló a vídamság, meg ismeretlen jóakarónk inkognitója (addig jó neki), meg úgysem ez volt az első... Ezentul nem tagjuk ezt tapelázni a címlapra. Na, mast jót?

A másik móka az volt, amikor a 'hivatalos' telmerésről beszéltél. Ill az, hogy 'hivatalos tolmács' — llyesmi nem létezik azóta, mióta az állam — a lall-sal lenniartása végett — lemondott az állatnéss konfrollról, csak a pénzt óhajl begyűjteni a különböző embri tövékenységek után. A média azóta nyaghalalom lell, mert az emborek szerlín az lőllé-lőnekül igaz, amit olvasnak és hallanak — me' hogy bonno volt az újságbó. Pedig csak arról van szó, hogy szóban vagy nyomtatásban mindenki elill o jőnepel. Az meg ugye elhis minden, me' hogy mogi az újság meg bemandi a tévé. Ja, Persze. Mindenki olyan lullkal eregal, amilyet akar. Mindenki azt hisz el, amit akar. Szóval. Hova akarok ezzel kilyukadni? Oda, hogy az újságokban megjelenő információk nem tőlletlenül ledik a valóság, vagy ha más nem, hál igyekszeken olyan színben lőllőtelni a dolgokat, hogy bizonyos érdekeknek eleget tegyenek.

Egyébként ha 'hivatalos' telmerésre vagnál, akkor már volt valami llyesmi. Egy-két hónapja volt az egyik számítástechnikai magazinban (nem illik a neve: Alaplap. Uj, persze...) egy ilyen kis telmérés a Magyarországon megjelenő számítástechnikai magazinoiról, kezdve az 576-lól a Chip Magazinig. Ez egy nagyon ügyes kis cikk volt, amit ilyen kis élőpon keresztül ismertetie a számításmeni vagy három oldalon. A három oldal jó része arról szoll, hogy nem-azért-ugyan-mert-ebben-az-újságban-jelenik-meg-ez-a-cikk-de-lényeg-ez-a-legjobb-újság — érthető, hogy ilyen kis cikkirő lejalla kényerád gazdál Iráni (roppani diplomatikusan fogalmazok, erre van egy sokkal kifejezőbb összetett szó is, amit most nem írök lde, mert az első része vulgáris, meg egyébként is elég 4-5 lejellenés egy hónapra). Lennyog az, hogy az állapon a CoV lell a geszlenyopiró. Lepűrűzett bennünket az Alaplap. Még llyell (A holnap ráerek, teljentam az egész brlgádol.) Az vilasztal azért, hogy az 576. a Guru, a PCX, meg a Cool is valamilyen olyan szénhidrátbomba lett, amit egyellen lőlrésű dokl som ajnál lógyszatara e gyomorfelekétyitől rettegő bolegeknek — bezzog a méj, komol, szakmá lopok! Na, azok legalább előlelek lletiek, o aoklogásos tőlet melletti, ami egész vellőenl az a lap lell, ahol ez a nagyszabású cikk megjelenl. Nahál! Minő csodál Legolabb tudom, mitől fordul lel a gyomrom. Meg azt is, hogy a Guruból meg a PCX-ból aemmit nem tudok tanulni, mert azok csak ilyen kis mellékes szereplők az állapon, és egyébként is szorúrást okoznak. Most már tudom, hogy honnan jőn a rettenetes sok okosság, omivel tesiem-lelkom-szellemem jóllakik. Ennyil a medálkáról.

Drága barátom, bocsáss, meg de üres lapot nem logok aláírásokért körbeadni ill a HQ-n, mert egy-észal azonnal ellopják, másrészt meg ez a sok szerencsétlen röglőn azt hisz, hogy ő V. A. Lucky, ho autogramot kérek tőlük. Ez nem vonatkozik persze az én drága Mülleremre, mert tőle még soha nem kértek autogramot. Nála az autolonna a szabvány.

(A végére még egy szép kép, amit azon a CD-n találtam, ami a mostani különszámból kimaradt. Ismeretlen tellesok Micsurin elvtára nyomdokaln haladva kilejlesztették a kettőj lehenel, amelyik tunklonallásba teklnive akár államháztartásban címerállalóvá is válhat: kétszer annyil akar enni, de csak ugyanannyil tejet ad.)



ciálom? (Te Szeni Elsőtoku Inhomogén Differenciál-egyenlet) (gyk, Elinde, de ekelandozlami Egyébként az első lóladai lők érdekes:

A leladai megoldására 5 porc áll rendelkezésükre. ora Indul...Mái megini ekelandoztam, a legjobb lesz, ha kreselelem az agyamal....) Nado lőljünk a lőnyegre:

COV OLVASO HONFITARSAIM NEVÉBEN TILTAKOZOM A CoVboy-Posta BESZÜNTÉSE ELLEN!

Hogy honnan veszem ezt? ChX mondta az IRC-n, hogy meg fog szűnni o rovalod. (Akkor derláljuk és shx lesz CoVboy) (A pontosság kedvéért: ez nem én voltam, csak a levélíró interaktívan megválaszolja magának a levelet — CoVboy) Azt mondta, a.l.g kap-lak levelet. Ezt egyszerűen nem hiszem! Ha boszúntoliek a postát, akkor szerintem több millió sorstársam példámál követi az előlázási lemondásában! CoVboy-posta nélkül nincs CoV sem. Ez egy axióma! (Incognilo, ergo sum, vagyis longe (tjorillasban: Nem válaszolok, lőhál vagyok' — Osearles) Ha meg lőnyleg nem kapsz levelet, hál majd én lrok, meg a velem egyetér-tők. Sok millióan csak azért veszik a CoV-ot (Venni?) (Az meg micsoda? CoVboy) (A.l. Levélíró magában beszél. En llyel soha nem mondanék, mert már lőbb-ször előlördül, hogy villtam valamit. Azért, hogy eladjam — CoVboy), hogy a posta marhaságit olvas-sák... Tehal le'hivás' CoV olvasókit lőntak rengeleg lővelet, mert különben nagy baj lesz! lőhallók ChX-nek is, neki van e-mail címe is, amit főből nem tudok ugyan, de CoVboy biztos segl. Ez a lőnyeg, hogy írjátok! (Jé-zusom! Most lálom, hogy az nekem nem lesz jó, ha ezt o levelet közzéleszem — vegyéték úgy, hogy barátlunk minden szava nyomdahiha — CoVboy) Másrészt: minden megára valami is adó újságnak van levroja, és éppen a CoV-nak szűnne meg???

Szóval CoVboy, vigyázz! Ha nem teszd be a levelet a levroba, szőntőngöröm a célüggyényed minden énn-lőskijál! Ehhez lartid magnd! Ura ill vagyok, lőfál-lam lapot, lgy most folytatam a búcsút. Naszóval: Greenix from Zoloto o MeeshCollis alias Boda Zoltán.

U.1. Azlén vigyázz CoVboy, nem vagyok egy profi integrálór, lgyhogy nemhogy lőrdalmas lesz, de halál is előlördülhál! Eppen ezért javaslom a postl levelem-mel tőrlőnd gazdajitását!

U.2: Tudom ám, hogy nics néhány százezernél lőbb olvasótok, de lgy, hogy sokmillió, hangzatosabb (gy lőrlszorzd is lőhol sok)...

U.3: Csakazértis küldök VB-!

U.4: MeeshCollis Rufoz!

CoVboy: Khm. Az IRC nagyon kellemes dolog. Mindenki boléphel, akiknek csak kedve van. Mindon-ki azt lecseghel, ami eszébe jut. Még a ChX is. Persze a dolognak megvon az a hátránya, hogy bárki boléphel Bokros Lajos néven is, és közdölhe a tisz-tell gyűlevé... lze... gyűlekezettel, hogy ezentul min-den egyetemista négyszar annyil adómentes ösztőndi-jal kap, mint addig. (Nem is hozudna, mert az 'annyil' után nem volt vessző, tehát az ígérelet a 4'0 tejez ki legjobban — lólod, én is marha májor va-gyok ám molekból). En mondjuk nem hallottam arról, hogy megszűnők. De ha mégis lgy törtéenne, okkor mindenképpen értesítem róla megamait, és természetesen léged is. ChX egy alkalmi külső munkalárs, aki jó pénzért megírja azt, amit kérek tőle — és ozonklvöl azt lrkál az IRC-n, ami jólesik neki. Egyes lőndészorek szeretik henccegni az ún. 'lőrtésűlőseggükkel'. Embri lőladingság. (Hallot-lam már olyot is, hogy Svédországban élek, és ku-lyákat lenyésztek — mondjuk szó se róla, mindkel-lő szerepel vágyalm közöl, csak még nem akadt, aki megllanszírozná az ügyet. Az adományokat a szokásos címre vőrom.) Mivel ChX hováloná úgy két-szer szokott errelalé megjelenni, nem tudom, hogy honnan tudja, hogy mennyil levelet kapunk. Talan pontlőssabban lgy mondhalta volna, hogy Ő nem kap levelet. A számomra szóló levelek mennyiségével ugyan én is előgedetlen vagyok, csak pontosan lőrdi-olli okok mllal. Szóval ChX (illetve egyéb olyan külsősök, akiknek — jó pénzért — lekőzlőlk vála-milyen ciklék) nyugodtan lecseghelnek bármil az IRC-n, mert az az ő dolguk. Ha megunom, akkor esellleg nem én logok megszűnni, hanem ők.

Forrás: Képzőművészeti Alap, Budapest, 1994. A képek a szerzői jog tulajdonát képezik. Minden jog fenntartva.

szól, akik zenélni szeretnének kedvenc gépükkel, vagy esetleg már próbálkoznak vele, netalántán valamit a demós csapatnak nevezett lárságban. A terítéken egy Tracker (zeneszerkesztő program), nevezetesen a FastTracker 2.03 verziója, amely szerény véleményem szerint napjaink legkényelmesebb trackere. Pár éve a demoscene összes zenésze attól szenvedett, hogy nem volt egy normális tracker a kezükben, nem volt semmiféle szabvány, hogy hogyan állítsák elő moduljaikat - csak a rengeteg kötöttség. Psi jóvoltából élvezhettük a csodás Scream Tracker 2-t, amely talán az első tracker volt, amit a PC-s zenészek elkezdtek komolyan használni. Aztán sokáig semmi... Csak a költségek maradtak meg, nevezetesen a 4 csatorna, 8 bites hangszerek, számhossz, patternhossz, mindonhossz limitálva. Aztán pár próbálkozás után a FastTracker első kiadása már elég használhatónak tűnt, azonban a komolyabb kártyákra való alkalmazhatóság (GUS, SB, AWE32) még váratott, vagy talán még ma is várat magára.

Mindenesetre a Triton tagjai úgy gondolják, hogy kemény munkával, de összehoznak valamit használhatóbb dolgot, mint a terjedőben lévő Scream Tracker 3.xx, amiól - többek véleménye szerint - talán egyedül az FC zenészei voltak elragadtatva. 1994 év végére végre sikerült, egy eléggé megbízhatóan működő programot előállítaniuk, amely (ki gondolná?) a FastTracker 2 nevet kapta. Alábbi cikk a 2.03-as verzió leszármazásával készült. Az előzőkhez képest ez a verzió néhány bug kiiktatásával, és egy-két kényelmi funkció beiktatásával lett gazdagabb.

És hogy mi benn lett új? Ez a program végre távolról nyílt a demós zenészeknek, hogy kedvük szerint írhasanak zenéket, kihasználva gépüket és hangkártyájukat. A program 32 csatornás, rengeteg új paranccsal, a korábbi limitek közül rengeteget a múltnak meghagyva (Pl. hangszerméret, hangszerek száma, patternok száma, szám hossza, modul hossza, stb.) Képes kezelni mindenféle elterjedt formátumot (moduloknál: STM, S3M, MOD, sampleknál: raw, 8bit, 16bit signed/unsigned, a Gravis patcheket, Amiga IFF samplekat) és saját formátumában szinte mindent megtalálunk (modul, sample, pattern, instrument mentés/töltés.)

A program futtatásához szükségünk van legalább 386-os processzorral felszerelt gépre, legalább 2MB RAM-ra, valamint nem árt egy kevés zenei műveltség sem, eltekintve attól az esettől, ha valaki a pikkapacka zene művelését tekintene életcéljának. A Trackernek saját DOS-extenderre van, így legalább nem kell rettegnünk a DOS4GW-tól. Mindenesetre, ha komolyan akarsz foglalkozni a témával, szükséged lesz minimum egy 384DX40+4MB-ra, valamint egy hangkártyára is. (Amalőrök! B. Tóth Vennek ment süketen is... - CoVboy)

A Tracker támogat CoVoX-ot, SB-t (mindegyiket), GUS-t (ezt válaszol, ha minőséget akarsz a Trackerlől), Pro Audio Spectrumot (kivéve a PAS16-ot), egy szóval a szóba jöhető kommersz kártyák közül mindegyikkel elindul. SB, SBPro, SB16 és SB Awe 32 állítólag elmegy vele, SB16-tal állítólag még digitizálni is enged, de erre nem esküszöm meg, mert sajnos nem tudtam kipróbálni. (Tranék azt írta, hogy a digitizálással akadnak gondok.) Sajnos GUS MAX-ot még nem támogatja, hiszen igazából (ez biztos Tranék lustasága, mert őket meg támogatják az Advanced Gravis anyaggal), a 16 bites digitizés ezért még nem üzemel GUS MAX-on.

Már a konfigurálásnál (beült, ablakból kell) felülünk, hogy itt aztán nem FC termékkel állunk szemben, itt be tudunk mindent állítani, ami csak szem-szájnak ingere. Miután beállítottuk a szokásos helyzetben DMA és I/O értékeket (majd kénytelen, olvashatunk is, ha kártyánkat megvizsgál. Ha a kártyánk működik, nézzük tovább mit kínál még a konfigurálás Interpolation, vagyis a keverésnél interpolálhatunk, ezzel lövé egy kicsit finomabbá SoundBlasterünk 8 bites zörgését. A kapcsoló nem a GUS interpolációját kapcsolja ki/

be, ez kizárólag a Tracker mikelését szabályozza. (Csak azoknál a kártyáknál használható, ahol a software végzi a mikelést.) Természetesen a kapcsoló bekapcsolás állapotában a Tracker továbbra is működik, amúgy is szükség prociójából. De semmi baj, esetleg csak a vivőfrekvencián (a mikelési frekvencián) kell állítanunk, legjobb ha ezt elvéggeztetjük automatikusan a programmal.

Az Interpolation leírat alatt találjuk az Amplification ikont, mellyel az erősítést állíthatjuk be. A 2.03 verzióban már SB-n is ragyogóan működik az alábbi opció, érdemes beállítanunk a megfelelő hangerő eléréséhez.

A mikelési frekvencia mutatója alatt találunk egy *Freq-table* nevű kapcsolót. Érdekes *Linear* tenni, mert ez pontosabb, mint hajdanán az Amigás frekvencia táblázat. Ez a tábla mutatja, hogy az egyes hangmagasságoknál milyen vivőfrekvencián járassa a gép az adott sampel. Azért vigyázzunk, ha korábban egy zenét nem FT2-ben, vagy nem *Linear* állításnál írtunk, érdemes elfelejteni a kapuhoz *Linear* lejátszásnál, főleg a *Portamento* parancsok hatására. (A ProTracker modulokat felismerve egyébként automatikusan Amiga frekvencia táblát használja a program.)

Alatta találhatjuk a *Stereo/Mono* lejátszás kapcsolóját. Erre figyeljünk: természetesen csak a stereo beállításnál tudunk panninget (csatorna közötti úsztatást) állítani, de az alapérték 80 marad, tehát ha átkapcsolunk, attól még minden hangszerünk középen szól, vagyis mindkét csatornán ugyanakkora hangerővel.

Végül ebben az ablakban találjuk a *Master volume* állítót, mellyel a kártya alap hangerőjét állítjuk. Ezt nem érdemes túlságosan magasra rakni, (inkább az erősítést növeljük) a különböző zajok, amelyekkel a kártya innen-onnan összeszed, nagyobb alaphangerőnél sokkal jobban hallhatóak. (Ha maximumra állítod, akkor még a vérsíri nagyfrekvenciás zajai is tisztán hallod a Blastin. Valahol ez is egy előny.)

Ha ezzel az ablakkal sikeresen végeztünk a köpönyök bal oldalán látható *Layout*ra kattelve megkapjuk a következő ablakot a további kényelmi funkciók beállításához. Itt már vannak különbségek a 2.03 és az előbbi verziók között, de ezek nem befolyásolják nagyban a használhatóságot.

Az első ablak a pattern layout, itt állíthatjuk az editor ablakban lévő pattern kinézetét. A *Pattern Stretch* a sorok közti távolságot növeli, a jobb átképezhetőség kedvéért. A *Hex count* bekapcsolásával a sorszámozást a program hexa formátumban végzi. Hogy ennek mi értelme van, azt ne tőlem kérdezzétek. (Elméletileg az lenne az értelme, hogy - mivel a FT2 nem limitálja 64 sorban a patternhosszt - ha 99-nél több sort tartalmazó patternt használunk, hexában jelezze a program a sorszámozást, mivel ezt csak két digitus kijelöléssel tudja. De mi értelme van egy 100 soros patternnek?)

Az *Accident* a tálhangok jelölését változtathatjuk, kéreksinkro a program b-vel vagy # -el jelöli a tálhangokat. A *Show Zeroes* kapcsolóval az adott pattern nem használt parancsokat a program kinullázza. Szerintem ez elég zavaró, de akinek így tetszik, hát kapcsolja be. A *Framework* újabb szépség, keretet rakhatunk az editorban a pattern szövegre, a *Line number colors* a fontosabb sorszámozásokkal emeli ki más színnel, minden negyedik sorszámozást világosabb alabeállításban. A *Channel numbering* a csatornák főle sorszámozást írthatunk, figyeljünk azonban arra, hogy 0-val kezd a program sorszámozni.

A következők ablakban a pointer atakját és a foglalt állapotban (lemezművet, és egyéb alkalomkor előfordulhat ilyen) megjelenő alakot változtathatjuk.

Mint már mondtam, a FT2 megengedi, hogy állíthassunk külön hangerőt, ahogy azt már a Scream Trackerekben megszoktuk (sőt, itt még egyéb parancsokat is bevezethetünk) és mellette *command byte*-ot is használunk. A *Pattern modes Show volume column* kapcsolójával azt állíthatjuk, hogy lassuk-e ezt a csatornát, vagy nem vagyunk rá kíváncsiak. A *Max. visible channel* kapcsolóval az egyszerre látható csatornák számát

FC NOISE

állíthatjuk. A *Pattern font* kapcsoló kedvenc fontkészletünk beállítását engedélyezi. Alatta a *Number of stars* állításával az About ablakban megjelenő háttérben szereplő csillagok számát is állíthatjuk. (Mondtam, hogy nem FC termék, itt aztán minden lehet szabályozni.)

A *Palette* ablakban értelemszerűen a színösszeállítás lehet állítani, viszont szerintem hibba volt, hogy a "gyári" beállításokon nem lehet módosítani. Itt találunk egy pontot is, a *Space Pigs* beállítását, erre a beállításra gondolom a Space Pigs hajdani Trackere ihlette az alkotó kedvű fiatalokat.

Az utolsó állítási lehetőségeket tartalmazó ablak a *Miscellaneous*. Itt állíthatjuk az egér érzékenységet (*Mouse Sensitivity*), a directory kijelzés sorbarendezési feltételeit (ez csak a 2.03-ban van!), a *Sample illetve Pattern cut to buffer* kapcsolókkal a kijelölt részek puffertba történő másolását állíthatjuk be. A *Kill noises at stop* a még lecsengő hangok megszüntetését teszi lehetővé megállításkor. A *File overwrite* bekapcsolt állapotában montéskor a program rákérdez, hogy biztosan törle akarjuk-e tenni az előzőleg már jól megírt modulunkat, amibe most beleszerkesztünk. (Az előző verziókhoz képest az szintén újdonság.)

A *Rec/Edit/Play* ablakban a felvétel, szerkesztés, lejátszás paramétereit állíthatjuk. Ki-be lehet kapcsolni mindhárom funkciót, hogy több csatornán is akarunk tombolni és rombolni, vagy megelőgsszünk egyvel. A lombozási csak a rec. felvétel csatornákon engedélyezi. A csatorna rec. és standard állapota közötti úgy válthatunk, ha a kívánt csatormára a scope-on jobb egérgombbal cselekedünk. A *Alta Quantize* a kvantálás egyességét (lizenzírozott, nyolcad, negyed, stb.) állíthatjuk. (Ez inkább a midiseknek fontos.)

A FT2 saját formátumában (az XM-ben, vagyis eXtended Midiben) engedélyezi azt is, hogy ne 64 sor legyen egy pattern, hanem a patternhosszt tetszés szerint változtassuk. A *Change pattern length* kapcsoló bekapcsolt állapotában a *Def illetve Ins*-re (mármint sortörés és sorhozzáadás az editorban) a program hozzáad vagy elvesz a sorok számából. Alatta az *Allow Mid* kapcsolóval a MIDI csatornák kapcsolhatjuk be. Melle a MIDI ablakban be is állíthatjuk, hogy hányas számú MIDI csatornáról akarunk rögzíteni, valamint ennek érzékenységet. A MIDI-s dolgokra szándékosan nem akarok kiérni túlzottan, ha van rá igény akkor jelenítek meg nyugodtan, de szerintem a Tracker nem elsősorban azoknak készült akik MIDI-t használnak. (Erre a célra vannak használhatóbb editorok is, mint pl. a Cakewalk.)

A MIDI-állítások felett találjuk a directory-beállításokat. Itt szabályozhatjuk, hogy a program hol keresse kedvenc hangmintáinkat, hangszereinket, moduljainkat. Ha mindezekkel megváltunk, söhajtunk, nagyjából belejeztük a program változtatható paramétereinek teljes összefoglalását.

Neki is láthatunk szülein megöröjtésének. Erre a legcélsebb eszköz a sample editor, ahol is kedvenc hangmintánkat variálhatjuk - majdnem-kedvünkre. Azért majdnem, mert bár óriási pozi-

ívium, hogy a FT2 rendelkezik saját 2 sample szerkesztővel is, azonban ez a leggyengébbre sikerült része a programnak, a hagyományos alap funkciókon kívül semmilyet nem találunk. (Pl. a digitális szűrőket, boost-ot és egyebeket. Etfekteszéshez pedig a visszhang elég kevés.) Ezek az alap funkciók: kivágás, másolás, ragasztás, hangerőállítás, visszhang, két sample összekeverése, loop állítás. Ez utóbbi azért elég jóra sikerült, érdekes, hogy a looping kijelölésekor a loop elejét és végét azonos byte-ra változtatja a kisebb pattingás érdekében. Ja, és bele is lehet kontárkodni a sample-ba, a jobb egérgomb nyomvatartásával beletárolhatunk. A Sample editor lekezel a 8 és 16 bites hangmintákat is, majdnem korlátlan hosszban. Sajnos a multisample kezelést már nem ilyen csodálatos, ezekhez ajánlott inkább egy külső patch-editor. Első látásra nem kell megijedni, nem csak azok az alap funkciók vannak a Sample editorban amik a képernyő alsó részében láthatóak, a főmenüben található S.E. Ext ikonra kattintva megtaláljuk a többi is. A loopingról még el kell mondanom, hogy XM formátumban lehet választani a sima loopot (elejétől végig juttassa, majd újra előre ugrik) és az ún. ping-pong loopot is (elejétől végig, majd végétől vissza az elejéig). Természetesen a loopot nem csak gratukusan, hanem byte-ra pontosan is utánaállíthatjuk ill. a Sample editorban.

Ha már elégünk volt szüleink bosszantásából és rájöttünk, hogy akáik zenélni is tudunk, (ha nem úgy hívnak, hogy Purple Motion, akkor erre esélyed van) és kemolyan is akarjuk csinálni, akkor normális hangszerekhez kell nyúlunk. Nosza, rohamozzuk meg a Gravis patcheket, vagy gyártunk magunknak. Az *Instrument editor* találgatás ki számunkra, itt variálhatunk a patchekkel. Az alapbeállítások itt is megvannak. Lehetőségünk van az alap hangerő, panning (úsztatás), és Tune (hangolás) beállítására. A *FadeOut*, a lecsengés időbeni hosszát változtathatjuk kedvünkre. Külön kényelmi szolgáltatásként pedig nagy-nagy örömmel egy teljes *Vibrato* állítási lehetőséggel kapunk. (Rossz az, aki, ugye, rosszra gondolt.) A vibrálás sebességét, mélységét és hullámmformáját változtathatjuk a nekünk megfelelő értékekig. Egyébeként lényeg nagyon hasznos funkció, főleg a primálvebb - szinuszhullám, etc - patcheknél egész szép hangzásokat lehet előállítani.)

A nagyobb meglepetés azonban a *Volume és Panning envelope* névű macera a képernyő bal oldalán. Először egy hangerő/idő függvényt láthatunk, utóbbiban pedig panning/idő függvényt. Mindkét függvény 12 pontból állhat, ezeket a pontokat tetszés szerinti változtathatjuk. A hangerő állításnál lehetőség van a lecsengést és az elengedési részt is külön definiálni. A panning teljesen hasonló, de ott értelemszerűen a két csatorna közötti úsztatást állíthatjuk az idő függvényében. A másik nagy meglepetés, hogy mindezen funkciók akár Sound Blasteren is elérhetőek, természetesen 8 bites csinálat ilyenkor mindent a program. Az *Instrument Editor*nak is van további része, a főmenüből az *I.E. Ext.* ikonra elérhető, de ez már úgy csak a MIDI-sekre tartozik.

Ha megvannak hangszereink, nézzünk bele a főmenübe, mivel tartogat még számunkra. Nyilvánvaló lesz a *Disk Options* használata, itt lehet tölteni, menteni a hangmintákat, hangszereket, patterneket, modulokat valamint ezek kívánt formátumát is itt állíthatjuk be. A Tracker által ismert formátumokat betöltéskor a program automatikusan felismeri, de vigyázzunk a lejélek nélküli 16 bites mintákkal, ezeket 8 bitesnek látja. A *Disk Options*ban is található egy-két kényelmi funkció, ilyenek a file törtés, könyvtár létrehozás, file áttekintés. Természetesen a korábbi beállításoknak megfelelőek a célkönyvtárak, attól függően, hogy mit szeretnénk tölteni, mindennek beállíthatjuk a saját elérési helyét.

A főmenüben megtaláljuk a szabvány lejátszás/leltétel parancsokat is. Természetesen lejátszhatunk patternről külön, valamint az egész modult is. A patternek sorrendjét a bal felső ablakban állíthatjuk, nagy segítség az INS és a DEL

kapcsoló, melyek hozzáadhatunk vagy törölnek tudunk egy adott sorszámú patternről. A leltétel lőrténhet egy vagy több patternre is, a multichannel recordot bekapcsolva több csatornára, vagy egyre is. Egyébként nagyon intelligens lett a leltétel készítése, a program mindenre figyel, ha nyomva tartjuk a billentyűt, ha elöngedjük, mindent parancsokkal teljesít.

A csatornák számát a főmenüben az ADD és SUB channel kapcsolókkal tudjuk növelni ill. csökkenteni. Azért itt nem árt figyelni a vlvótrekven- ciára, gondoljunk arra, hogy a több csatorna használata több processzoridőt igényel, és így a minőség rovására mehet a nagy pazarlás.

A *Transpose*-menüvel transzponálni tudunk félhangonként vagy oktávonként, adott hangszert, vagy az összeset.

Az *Extend*-menüvel (ez 'CTRL'+Z vagy 'PrintScreen' billentyűkkel is kapcsolható) teljes képernyőssé tehetjük editorunkat a jobb áttekinthetőség érdekében.

A *Zap*-menüvel törölhetünk, szokásosan itt is lehet hangszereket vagy magát a dall, vagy mindent törölni.

Ha végre rájöttünk, hogy képtelenek vagyunk zenélni, és már azon gondolkozunk, hogy jobb lett volna a DOOM-et betölteni, mint ezt a szerkesztőt, akkor játszhatunk egy kis Nibbles! visszamlékkozz a régi szép időkre. Közben akár kedvenc modulunkat is hallgathatjuk.

Azonban ha mégis elégedő vagyai érzünk arra, hogy a billentyűk közé csapjunk, tegyük ezt meg az editorban. A végén még jó is kiszűhet belőle... Az editor kinézetére maradt a hagyományos, minden Trackerre jellemző. Az egyes trackeken belül itt is a hangmagasság, mellette az oktáv. Mivel hét oktávon játszhatunk itt az 5-ös jelöl a korábban megszokott harmas oktávot. Mellette amennyiben korábban bekapcsoltuk a hangerő- oszlop, ahol nem csak hangerőt változtathatunk, de ezzel kapcsolatos parancsokat is elhelyezhetünk. A track szélén pedig a parancsoszlop, a parancsbyte-tal és értékével. A hangerőoszlop- ban elhelyezhető, valamint a bővíthető parancsokat most nem sorolom fel részletesen, ezek nagyjából szerepelnek a helpben. Ha esetleg igény van rá a későbbiekben ezek is tárgyalásra kerülhetnek. Az egyes billentyűkhöz tartozó parancsok- ról szintén részletes leírást kapunk a helpben, ezeket érdemes előbb vagy utóbb megjegyez- nünk, így sokkal kényelmesebben használhatjuk a Trackert, mintha mindig az egérrel kéne meg- keresnünk mindent.

Mint már említettem rengeteg az új parancs, és hálaistennek bővültek a kényelmi funkciók az edi- torban is. Tudunk makrozni ('ALT'+1 és 'ALT'+0

közötti kombinációkkal), valamint végre nagy- nagy segítség, hogy tudunk blokkokat kijelölni, vágni, másolni. A régi megszokott billentyűkom- binációk azért itt is megmaradtak, így nem kell újra tanulnunk mindent, leltéve, ha korábban már játszadoztunk a FastTracker első kiadásával.

Minden összevetve a Triton Mr.H és Vogue segítségével nagyszerűt alkotott, a FT2 előg ké- nyelmes lett, bár néhol még lehetne javítani. Az egyes ablakokból való kilépés például néha elég bonyolult dolognak tűnt, de egy idő után már va- kon is megtalálhatjuk a korábban órákig keresett Exit leltérel. Néhány sor azért még írunk arról, hogy milyen munka összehozni egy ilyen progra- mot, csak hogy el tudjátok képzelni, hogy egy ilyen munka nem leányálom. A program Borland Pas- cal 7 és Turbo Assembler segítségével készült. A monstre munkára jellemző, hogy a forráskód 54811 sor, mindösszesen 1.9 MB-ot emésztett fel. Mindezek kialakításához és bepötyögéséhez több mint 700 munkára kellett. Azt hiszem minden dicséretünk ezeket a fiatalokat illeti. Sajnos a magyar scene-on manapság nem tudnám elkép- zelni, hogy valaki ekkora tába vágja azt a bizo- nyos lavagó eszközt.

Végezetül megemlíteném, hogy mint minden program, sajnos ez sem tökéletes, ennek is van- nak hibái, amelyekre egyébként a szerzők fel is hívták figyelmünket. A MIDI rész például kizárólag csak GUS-on megy, legalábbis egyelőre. Emleket- tem már, hogy a GUSMAX-on még nem oldották meg a 16 bites digitalizálást. Sima GUS-on a mag- leltő kiegészítővel működik a dgr is, de sajnos ott is akadnak még hibák. Ha a patternek hosszát változtathatjuk, számíthatunk egy "general protection fault" nevű üzenetre, erre készítsük fel idegenket. A Pro Audio Spectrum 16 kártyát a program egyenlőre nem támogatja. A legnagyobb hiba pedig, hogy néhány gépen valami ok miatt nem akar elindulni a program, stack errorral leáll. Tesztelés közben még egy apró hibát vettem ész- re, valami oknál fogva néhány billentyűzetten kép- telen voltam a Keyoff paracsot beadni. Mindezek ellenőre a program használható, ezek a hibák nem sokat csökkentenek az értékéből.

Tehát, rajta mindenké, aki kicsit elhivatottságot is érez a számítógépen való zenélgelés iránt! Erre a magyar scene-re ráérne egy kis élet, örtem ezt a magyar zenészekre is. Sok sikert mindenkinek!

Ha valami hozzájárulástokat vagy kérdéseket akadna a fenti leírással kapcsolatban, ne habo- zatok, elérhetek az InterNet hálózaton keresztül. Még egyszer jó zenélgelési, és ne feledjétek: A FastTracker 2-t Nektek írták!

Basq (basq@masler.luk.hu)

CYBER VISION

1114 Budapest, Eszék u. 2. (a budai Skálánál) – Tel./Fax: 161-3361
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 13-18h-ig

CD-ROM JÁTÉKOK ÉS FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK ALACSONY ÁRON

*Szeretnéd kipróbálni ez eredeti játékokat anélkül,
hogy a teljes vételárát meg kelljen fizetned?
Válts nálunk vevőkártyát, és pár száz forintért
egy hélig ezt megteheted.*

Bioforge, Cyberia, Cyberwar, Dark Forces, Death Gate, Discworld,
Dragon Lore, Lost Eden, Master Of Magic, Mortal Kombat 2.,
NBA Live '95, SuperKarts, The Daedalus Encounter...

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

Halálhó mindenkinek, akinek nyaralás közben is a VGA kártyákon jár az esze, ahelyett, hogy a strandokon gyönyörködne a helyi "látványosságokban". Hát azt nem ígértem, hogy olyan látványban lesz része annak, aki bepötyög a lorrást, de azért pár cool dologra ma is sorl keitünk.

Akkor jöjjön mindjárt egy olyan dolog, amiben megnyilvánul az XMODE előnye. Filled köröket fogunk rajzolgatni. Ehhez először is kell egy vízszintes vonalat rajzoló rutin, mi nyoinokban hasonlít ugyan a régi Psycho-léhez, de 4-chainro tett állrva. Itt több dologgal is szembekerülünk. Ha a kezdő és végpontok 4-gyel oszthatóak, akkor ugyebár semmi gond, simán beállítjuk írásra mind a 4 plane-t, és a megadott színnel kipakolunk hossz/4 db byte-ot. Akkor azonban már gondok merülnek fel, ha valamilyik X koordináta nem 4-gyel osztható helyre esik. Ebben az esetben segítenek az L_PLANES és az R_PLANES "táblázatok". Leválasztjuk a koordináta alsó két bitjét, és kikeressük a táblázat megfelelő elemét, majd ezzel a byte-tal engedélyezzük a megfelelő plane-eket írásra. Tehát ha pl. a baloldali X koordináta 5, akkor 5 és 3=1 (alsó 2 bit). Az L_PLANES 1. eleme (0-tól kezdve) 1110b. Ezt fordítva kell nézni, mivel a plane-ek így vannak. Tehát az első byte-ra 0111 lesz felhasználva, azaz a 4. pixelhelyre nem kerül ki a szín (a plane 0 értéke miatt), míg az 5-7-osra kikerül. A jobb oldali byte meghatározása ugyanígyen módon történik. Leválasztjuk az alsó 2 bitet, a táblázatból (R_PLANES) vett adatot pedig kiködjük a Plane Write Enable-re. Ezután már mehet a szlnbyte, csak a megfelelő helyekre íródik be.

Ezzel még mindig nincs vége, előfordulhat még egy olyan eset, hogy az egész "vonal" mondjuk 1-3 pixeles, és egy byte-on belül van (de ez nem törvényszerű, hiszen lehetséges, hogy 2 pixel hosszú a vonal, de pont az egyik négyes utolsó tagja, és a következő első tagja). Ennek eldöntéséhez számlítsuk ki a kilrandó byte-ok hosszát: (végkoordináta-4)/(kezdőkoordináta/4) Vigyázat, itt NEM lehet a 4-gyel való osztást (a gyakorlatban 2 bittel jobbra tolást) kiemelni! Ekkor ugyanis bizonyos esetekben hibásan kapnánk az értéket. Ez esetben az L_PLANES és az R_PLANES ANDolásból származó értéket kell kivinni a Plane Write Enable-re, hiszen izzel azok a pixelek lesznek láthatóak, amelyek mindkétlőben láthatóak.

Akkor térjünk rá a körrajzolásra. Parsze itt is szlnusz- ill. coszlnusz táblázatokat fogunk használni, de nem közlöm le a táblázatokat, inkább egy C nyelvű programcskát, amivel többféle táblázatot is készíthetünk az ASM-be illesztethetően. Ez tehát az előző két táblázaton kívül még a képernyő vízszintes sorainak kezdőcímeit tartalmazó táblázatot is megcsinálja nekünk, amit az Y koordinátával fogunk indexelni, kikerülve a szorzást, s ezzel gyakorlatilag a lehető leggyorsabban lehet meghatározni az első pixel kezdőcímét. A program maga moglehetősen egyszerű, a nem C-sek kedvéért egy kis magyarázt included.

```
#include "asmbl.h"
// .....
// Multi-over this header file for
// different tables
// Sum a sample header file for structure
// .....

#include "tbltbl.h"
#include <math.h> // A sin, cos és egyéb
// matematikai függvények
// használatához kell

void main(void)
{
    unsigned int buli;
    long i;
    FILE *fp;

    fp=fopen("LTABLE.INC","w");
    // megnyitjuk a file-t
    // írásra
    if (fp != NULL) // ha sikerül, tovább
    {
        fprintf(fp, "COMMENT:");
    }
}
```

```
// a file el-telre állítjuk
// a comment: esővonal
fprintf(fp, FILENAME="OP" );
// majd a táblázat száma
// buli, és meggyezik a
// filename-el
for (i=0; i<BUFSIZE; i++)
{
    fprintf(fp, " ");
    // állítjuk a kőv. x12-
    // randó értéket
    if (i%16==0) // 0-00
    {
        fprintf(fp, "0x" );
        // a sort bevetőzt 32-
        // tiva kiltsza
        if (i%16==15) // 15-15
        {
            fprintf(fp, "FORM", "b");
            // az étek írásra, és
            // soromlts, ha kell
            else fprintf(fp, "FORM", "b", buli);
        }
    }
}
```

Akkor most a 3 szükséges táblázat include file-ja. Csak át kell nevezni "ASMTBL.H"-ra, lefordítani a lorrást, elindítani a progot, és meg is jelenik a táblázat a file-ok között. Ha mindhárom kész van, akkor összemáslás "TABLE.INC" névre, egy kis kozmetikázás, és már OK is. A későbbiekben szükséges táblázatokat is lehet, hogy ezzel a rutinnal fogom elkészíttetni, úgyhogy nem árt megtartani...

```
SINTBL.H
#define COMMENT 1; // Comment table, "16384b"
#define FUNCTION (unsigned short int) *sinl
3.14159/180/2) *16384ll

// az elvágyandó művelet
#define BUFSIZE 360*2 // meddig menjen a ciklus
#define OP "dw" // a szokat bevezető
// direktíva

#define FILENAME "SINTBL"
// a file es egytel a
// táblázat neve
#define EFORM "00a" // a print: függvényhes a
// kiltsza írásmód
#define EPERLINE 8 // hány étek egy sorhe.

COSTBL.H
#define COMMENT 1; // Cosinus table, "16384b"
#define FUNCTION (unsigned short int) *cosl
3.14159/180/2) *16384ll

#define BUFSIZE 360*2
#define OP "dw"
#define FILENAME "COSTBL"
#define EFORM "00a"
#define EPERLINE 8

YTABLE.H
#define COMMENT 1; // Table of screen
offsets, XMODE 320x200
#define FUNCTION 1; // 320/
400
#define OP "dw"
#define FILENAME "YTABLE"
#define EFORM "00a"
#define EPERLINE 8
```

A C lorrás Watcom C-hez íródott, so a régebbi Borland fordítókkal lehetnek gondok, mivel ott az "int" mérete nem 32-bit, hanem 16, de csak a változódeklarációkat kell módosítani.

Térjünk vissza akkor a körrajzolásra. Szerencsénkre a kör eléggé szimmetrikus alakzat, tehát nem kell mind a 360 fokon kiszámítani a kipakolandó pont (itt, jelen esetben a filled körhöz az egyenes két végpontjának) koordinátáit, elég csak a kör 45 fokára, a többi elintézzük azzal, hogy a középponthoz hozzáadjuk, ill. kivonjuk a két értéket (cosa r, ill. sina r). Ez összesen 8 eset, s 360 fok/8 = 45 fok. A ciklusunk tehát eddig fog futni, ill. mivel től tokonként tároljuk az értékeket, hogy nagyobb köröket is ki tudjunk rakni, valamint két byte egy érték (14 bittel eltolva természetesen), ezért a ciklus 180-ig fog futni, de mindig 2-vel léptetjük (a BP-ben). A kör maximális nagysága így is limitált, mivel 100-as sugarú kör lelet már elég gyakran előfordul, hogy egy-egy vonal "kimerül", pontosan a kerekítési hibák miatt. A kisebb körök esetében meg felesleges től tokonként haladni, úgyis csak ugyanóda rajzol többször is. Ennek megoldására ki lehet kísérletezni, hogy meddig lehet t tokonként haladva normális kör rajzolni, ill. ha még nagyobbakat akarunk, akkor lehet 32 bites táblázatot, szorzási stb. használni, persze ilyenkor 30 bittel eltolva célszerű tárolni az érté-

ket, amit a visszaléptetésnél (SHRD) természetesen vissza kell tolni, immáron szlntén 30 bittel. Tehát a ciklusmagban négy vonalat rajzoltunk, mivel egy szakasznak két végpontja van.

Maga a körrajzoló nagyon rossz kód, de legálabb az elvet meg lehet érteni belőle, s mindenki saját igényének megfelelően be tudja optimalizálni. A vízszintes vonalrajzoló viszont már nem olyan slit, de azért még ott is akad munka bőven.

Akkor ojsünk pár szót egy másik trükkről, a VGA-SPLIT-ről. Ez az osztott képernyő használatát jelenti, ami egyáltalán nem olyan nagy durranás, de néha jól jöhet (pl. a Pinball Fantasies-ben, amikor az asztal scrollozódik, a kijelző alul pedig ottmarad). Nincs teljesen szabad kezünk a dologban, csak azt adhatjuk meg, hogy hányadik sortól kezdve kezdje előlről a kép megjelenítését a video mem 0-dik byte-jától. Ezért az alsó képet kell a video mem elejére felépíteni, a scrollozódo képet pedig ezután kezdve. A kijelzést a scrollozódo kép elejére állítjuk, majd megadjuk, hogy pl. a 160. sor után kezdődjön az állandó kép kijelzése. Immáron a video mem 0. byte-jától kezdve véve a grafikus adatokat. A scrollozáshoz pedig csak a kirajzolandó kép video memből kezdő címet kell változtatnunk, az alsó kép persze ott marad. Az, hogy melyik sorál kezdődjön a split, azt a \$03d4, \$18-as Line Compare regiszterében adhatjuk meg, mai ami az alsó 8 bitet illeti. A 9. bit a \$03d4, \$07-ben, a 4. bit ill. \$09-ben a 6. Ez a megoldás a 64-es idókel idózi, és teljesen logikailan. Az egyik helyon ugyanis megabyte-akkal dobálózunk, itt meg két bit miatt tókolni kell, nem hogy bevoztettek volna még pár regisztert. Na mindegy, azért megoldható a dolog. Még egy fontos info: a 200 és 240 soros felbontásoknál az adott sor számának kétszeresét kell ide belni, mivel duplosoros üzemmódban vagyunk. (Ez elenlőben a C64-gyel nem jelenti azt, hogy "felsoroként" tudnánk scrollozni...)

Az alábbi példaprogram futtatható, XMODE-ban először pár vonlat rajzolgatunk a vízszintes Line rutinnal, majd pár kör (természetesen mind a vonal, mind a körrajzoló levágja a képernyőből kilógó részeket, pontosabban csak a vonal, mivel a kör rutin is ezt hívja.), végül splitelünk, és a felső ablakot fel scrollozzuk.

```
384
movl $a0, %eax
movl $a1, %eax
movl $a2, %eax
movl $a3, %eax
movl $a4, %eax
movl $a5, %eax
movl $a6, %eax
movl $a7, %eax
movl $a8, %eax
movl $a9, %eax
movl $aa, %eax
movl $ab, %eax
movl $ac, %eax
movl $ad, %eax
movl $ae, %eax
movl $af, %eax
movl $b0, %eax
movl $b1, %eax
movl $b2, %eax
movl $b3, %eax
movl $b4, %eax
movl $b5, %eax
movl $b6, %eax
movl $b7, %eax
movl $b8, %eax
movl $b9, %eax
movl $ba, %eax
movl $bb, %eax
movl $bc, %eax
movl $bd, %eax
movl $be, %eax
movl $bf, %eax
movl $c0, %eax
movl $c1, %eax
movl $c2, %eax
movl $c3, %eax
movl $c4, %eax
movl $c5, %eax
movl $c6, %eax
movl $c7, %eax
movl $c8, %eax
movl $c9, %eax
movl $ca, %eax
movl $cb, %eax
movl $cc, %eax
movl $cd, %eax
movl $ce, %eax
movl $cf, %eax
movl $d0, %eax
movl $d1, %eax
movl $d2, %eax
movl $d3, %eax
movl $d4, %eax
movl $d5, %eax
movl $d6, %eax
movl $d7, %eax
movl $d8, %eax
movl $d9, %eax
movl $da, %eax
movl $db, %eax
movl $dc, %eax
movl $dd, %eax
movl $de, %eax
movl $df, %eax
movl $e0, %eax
movl $e1, %eax
movl $e2, %eax
movl $e3, %eax
movl $e4, %eax
movl $e5, %eax
movl $e6, %eax
movl $e7, %eax
movl $e8, %eax
movl $e9, %eax
movl $ea, %eax
movl $eb, %eax
movl $ec, %eax
movl $ed, %eax
movl $ee, %eax
movl $ef, %eax
movl $f0, %eax
movl $f1, %eax
movl $f2, %eax
movl $f3, %eax
movl $f4, %eax
movl $f5, %eax
movl $f6, %eax
movl $f7, %eax
movl $f8, %eax
movl $f9, %eax
movl $fa, %eax
movl $fb, %eax
movl $fc, %eax
movl $fd, %eax
movl $fe, %eax
movl $ff, %eax
```


PC USER AREA

Bevezetés helyett annyit, hogy igazán örülnék, ha leveleket írogatnátok nekem a HO címére, mert nagyban emeli a f. szerző hangulatát, ha tudja, hogy tetszik a népnek a betűhalmaz. Azonkívül nektek se baj, ha esetleg olyan dolgokról írok, amivel tudtok is valamit kezdeni... Most a Telix egyik saját programnyelvének a leírása következik, a SIMPLE. Nevéből is következően ez egy toppant egyszerű programnyelv. Gyakorlatilag mindenfajta programozó tudás nélkül használható, majd hogyan értelmes angol mondatokat kell írunk. A másik Telix nyelv, a SALT rejtettősen hatékony ezzel szemben, de ahhoz máris nem árt egy kis programozói tudás.

Most látom ám, hogy kimaradt egy fogalom a kislexikonból: script. A script itt egy olyan program, amit nem lefordításra szánunk, hanem valamely másik program működését automatizáljuk vele. Mire is jó egy ilyen script? Pl. egy BBS-re v. Internet szolgáltatóhoz belépve igen gyakran ugyanazokat a feladatokat akarjuk végrehajtani: A leveleink letöltése, új file-ok lekérdezése, stb. Ezeket egy script lényegesen gyorsabban tudja beírni, mintha kézzel tennénk. Egy tipp: a BBS-en állítsuk be, hogy ne legyenek menük kírva, ha lehet, és az adott BBS scriptjének végén kapcsoljuk vissza. Így igazán gyorsan el lehet végezni a mindig ismétlődő feladatokat — és a gyorsaság itt pénzmegtakarítást jelent.

Nos, akkor következzen a Telix SIMPLE nyelvének használata. Ez egy egyszerű szöveg file, a kiterjesztése célszerűen SIM. "Lefordítása" a CSS <scriptnév> parancssal történik. Tehát az DDIN SIM parancsot a CSS ODIN parancs fordítja le. A script-et többféleképpen futathatjuk: az 'ALT'+G után a név beírásával, vagy hozzárendelhetjük egy telefonkönyv bejegyzéséhez. A Telix indításakor is megadhatunk egy scriptet amit szeretnénk futtatni: TELIX SODIN. Ekkor az ODIN nevű script futtatja rögtön belépéskor. A SIMPLE szintaxisa a lehető legegyszerűbb: mindent úgy írunk, ahogy akarunk. Arra kell csak ügyelnünk, hogy az utasítás neveket ne írjuk két részletben, különben úgy tűnik, ahogy akarunk. Tehát egy utasítás és a paraméterei lehet külön sorban, stb.

Stringek is használhatóak, méghozzá egyszerűen, például STRING243 egy ilyen változó. Összesen 255 lehet belőlük. Értékkadásra néhány példa.

```
ASSIGN string1, "Ez egy egyszerű string"
ASSIGN string2, "String"
ASSIGN string3, "STRING"
ASSIGN string4, "Idézőjel: ", a szili +6 "AA"
```

A string2 és a string3 nem ugyanaz a kézikönyv szerinti. Azonban egy toppant egyszerű script megírása az ellenkezőjéről győzi meg az embert. Lehet, hogy ez verzióként különbözik, az IF parancsnál meg fogom mutatni a szükséges script-et. Következzenek a legfontosabb parancsok ABC-sorrendben:

BEGIN

A begin parancsot az enddel együtt arra használjuk, hogy egyúvő tartozó utasításokat jelöljünk, tipikusan egy IF után, Pl:

```
if Online then
Begin
Assign String4, "TELIX.REP"
Altir 3
End
```

CAPTURELOG <STRING>/DN/OFF/PAUSE:

A parancs megegyezik az 'ALT'+L lenyomásával a Telixben. Példák.

```
CAPTURELOG "TEMP.CAP"
CAPTURELOG PAUSE
```

CHANGEDIR <STRING>:

Ez a DOS CD parancsa. Példák:

```
ChangeDir "X:TELIX"
Assign String64, "D:\TELIX\DOWN"
ChangeDir String64
```

CLEARSCREEN

Letörli a képernyőt.

OATE <string>:

Az aktuális dátumot tárolja el a <string>-be. Pl: DATE String18

DIAL <String> [From <String>] [MaxOf <Integer>] [RunScript]

Ez az előző részben részletesen tárgyalt Telix funkcióknak, az ALT+D-nek a megfelelője. A string azoknak a bejegyzéseknek a száma amit tárcsázni akarunk, vagy egy m betűvel bevezetve egy "kézi" dial string. A From a telefonkönyv amiből tárcsázunk, a MaxOf az a max. szám ahányszor megpróbáljuk. A RunScript parancsra pedig az adott bejegyzéshez tartozó script is futtat, annak végével a mi scriptünkre kerül a vezérlés. Pl.:

```
Dial "m1-919-481-9399" MaxOf 50
Assign String24, "1 5 6"
Dial String24 From "TELIX.FON" RunScript
```

DOS <String> [Pause]:

Ez egy külső program végrehajtására használható, a Pause opcióval pedig visszatérés előtt várakozhatunk, így pl. a lefutott program képernyője nem tűnik el azonnal. Példa: Dos "D:\UTIL\OEDIT.EXE" Pause (VIGYÁZATI A Telix saját simple.doc-jában lit pausescreen szövepel, amit a CSS nem fogad el.)

ODWNLOAD <String> [With Protocol]:

Ez a PageDown (PGDN) billentyűnek felel meg. Általában a töltőadatra is ki kell valamilyen parancsot küldönnünk, ez később, a Send parancsnál kerül részletre. Példák:

```
Assign String64, "D:\TELIX\DOWN\DOOM.ZIP"
Send "D:Z" Enter Send Enter
Download String64 with Zmodem
```

EMULATE <String>:

'ALT'+T Pl:
Emulate ANSI-BBS

END.

A begin párja, ld. ott

EXITTELIX:

Az 'Alt'+X, Yesnek felel meg.

HANGUP:

'Alt'+H Leteszi a telefont

INPUT <StringXX>, <szám>:

Bekéri a kért stringot, max. <szám> hossz. Leginkább a jelszó beírásnál vesszük hasznát, mert minél már eddig jónéhányszor leírtam, a jelszót NEM szabad leírni a scriptbe, de inkább másolva sel Pl:

```
Input String22, 40
```

MESSAGE <String>:

Kírja a képernyő közepére kb. 3 másodpercig az adott üzenetet. Olyan, mint az 'ALT'+H-nál a Hanging up. Pl:

```
message "Kilépek a BBS-ből"
```

PRINTER On/Off.

Ki-be kapcsolja a printerre való foglást, mint a 'Ctrl'+@ a Telixben.

RUNSCRIPT <string>:

Meghív egy másik scriptet, annak lefutása után visszatér a vezérlés erre a scriptre. Pl.:

```
RunScript <ODIN2.SLC>
```

SEND <string> [Enter]:

Az adott stringet kírja a képernyőre, és átküldi a másik félnek a modemen át. Ha az Enter a végére írjuk, akkor Enter is küld. Példát lásd a DOWNLOAD parancsnál.

SHELL:

Alt+J Kilép egy benzinkúthoz, akarom mondani DOS promptra, Extré visszatér Telixbe. Vigyázzunk, ha ezen a DOS prompton elkészülünk egy másik könyvtárba, akkor visszatéréskor a script lehet, hogy nem talál meg néhány file

SHOW <string> [Enter]:

Ez csak a képernyőre írja ki a <string>-et, esetleg Enterrel lezárva. Input elé hasznos promptnak Pl.:

```
Assign string14, "Telix Support"
Show string14 Enter
```

TIME <stringXX>:

Ez az aktuális időt tölti az adott stringváltozóba.

UPLOAD <String> With Protocol.

A PGUP gombnak felel meg. Példa:

```
Assign String64, "D:\TELIX\DOWN\WORK\TELIX.REP"
Send "U:Z" Enter Send Enter
Upload String64 with Zmodem
```

USAGELOG On/off:

Alt+U, a Telix használatát jegyző log file ki-be kapcsolása.

A SIMPLE nyelvnek három beépített utasítása van amivel az előző parancsok végrehajtásának egyes sorrendjétől el lehet térni.

WAITFOR <String> [MaxOf Nx] Then <Parancs>

Ez a parancs megvárja a <string> megjelenését, és akkor végrehajtja az adott parancsot. Ha Nx ideig nem érkezik meg a string, akkor a parancs nem hajtódik végre. Gyakorlatilag ugyanaz, amit mi is csinálunk pl belépéskor. Tipikus példa az, amikor néhány BBS mindig megkérdezi, akarunk-e ANSI grafikát:

```
Waitfor "you want graphics" MaxOf 30 Then Send "Y O" Enter
```

Szintén tipikus alkalmazás még a login név beadása lit — mivel több BBS külön kér a kereszt- és vezeténevet:

```
Assign String1, "Kovács"
Assign String2, "János"
```

```
Waitfor "Vezetéknév?" then send string1 Enter
```

```
Waitfor "Égyébok?" then send string2 Enter
```

Ismétlem: NE HASZNÁLJUK JELSZÓ BEADÁSÁRA!

A következő egy elég bonyolult parancs:

If [Not] <Feltétel> Then <Parancs> [Elseif <Parancs>] [Else...]

Különös módon a kézikönyv nem szól arról, hogy az Else után is Then kéne, de nem tudok le nélkül.

5 előre definiált feltétel közül választhatunk, ha valamelyik feltételt ellenkezőjét szeretnénk, akkor használjuk előtte a Not-t. Ezek a feltételek következnek:

Online: If [Not] Online [=Yes] [=No] Then <Parancs>

Ez az If parancs arra használható, hogy eldöntsük Online vagyunk-e. Még offline üzemmódban is lehet pár dolog amit nem árt ha egy script végén, pl. elmenthetni az előző BBS capture file-t, előkészítheti feltöltéshez a választ (REP) csomagokat, stb.

Exist: If [Not] Exist <String> Then <Parancs>
Ez a <String> nevű file létezését ellenőrizheti. Az előző kettőre egy tipikus példa:

```
Assign String$4, "D:\TELIX\DOWN\DOOM19.ZIP"
If Not Exist String1 Then
  If Online Then
    Begin
      Message "Itt jön a legújabb DOOM!"
      Download String1 With Zmodem
    End
```

BBSNumber: If [Not] BBSNumber = Nx Then <Parancs>

A BBSNumber a telefonkönyv megtelefő bejegyzésének a sorszáma. Ennek használata már inkább, de néha igen hasznos lehet — ha már olyan script-eket írunk amik nem egy BBS-re jók csak.

Returncode: If [Not] ReturnCode = Nx Then <Parancs>

A ReturnCode-t (a SALT scriptek és) a DOS állítja be. DOS parancsok esetén az Errorlevel-lel egyezik.

TransferStatus: If [Not] TransferStatus = Nx Then <Command>

Legegyszerűbb, ha rögtön egy példát mutatok rá:

```
Send "TELIX.REP" With Zmodem
If TransferStatus = 0 Then
  Send "TELIX.REP" With Zmodem
```

Ez kétszer megkísérel leadni a TELIX.REP csomagot — másodszor csak akkor ha az első sikertelen volt.

Ellenőrizhetünk még két string egyezését is. E töltött a kézikönyv szépen elsiklik, egyetlen rövid megjegyzési tesz is, pedig gyakran hasznos. Példaként egy nem túl értelmes, de tesztprogramnak is jó script:

```
assign string1, "String"
assign string2, "STRING"
assign string3, "STRING2"

If string1 = string2 then message "o.k" else then
  message "bad!"
wait 5
If string1 = string3 then message "o.k" else then
  message "bad!"
show "Done" Enter
```

Ez a script kilr egy o.k.-t a képernyő közepére, vár egy kicsit, majd letörli, 5 másodperc múlva ugyanezt egy bad! üzenettel teszi és végül kilr egy Done felkiatol. Ezen kipróbálhatjuk a kézi-

könyvtől való előlééseket, mert ha az első is bdi akkor lonylog megkülönböztet kis és nagybetűket. Ki lehet próbálni, hogy lefordul-e az else-ek után then nélkül is — nekem nem igazán fordult le.

Következik a **SIMPLE Whenever** nevű ciklusa. Ez a legbonyolultabb parancs, de nagyon sok lehetőséget rejt magában. Leginkább a Waitfor segítségével lehet elmagyarázni, tehát mielőtt tovább olvasol gondold át még egyszer a Waitfor parancsot! A Waitfor parancs legnagyobb baja az, hogy a megadott szövegeknek megadott sorrendben kell jönnie. Ez igen komoly gond lehet, mert egy csomó BBS-en például néha megkérdezik belépéskor a születésed dátumát, hogy visszaellenőrizték a személyazonosságot. A Whenever erre ad egy jó megoldást: 16 különböző szövegre élelhetjük be a Tellket, hogy amikor bármelyik megjelenik, akkor adjon be egy általunk megadott stringet. Íme a szintaxis:

```
Whenloop
Whenever <String> Then <parancs>
Whenever <String> Then <parancs>
Whenever <String> Then <parancs>
```

EndWhen

A parancs bármilyen lehet egy újabb Whenloop-on kívül — egy If, vagy begin-end között sok-sok parancs. A QuitWhen parancs szerepelhet a cikluson belül, erre kilép a ciklusból. Lássunk egy bonyolult példát a végén, ami igen sokat felhasznál az eddigiekből. Ez a példa az előzőekben említett BBS-re bejelentkezik, szükség szerint választ a különböző kérdésekre, letölti a levelező-sűnket, majd mlután eme rakás dolgát elvégzte, szépen távozik:

Whenever

```
Whenever "language 1" Then Send "2" Enter
Whenever "first name" Then Send "Jell" Enter
Whenever "last name" Then Send "Woods" Enter
Whenever "saword" Then
```

Begin

```
Input String45,8
Send String45 Enter
```

End

```
Whenever "birthday" Then Send "03-25-66" Enter
```

```
Whenever "new mail" Then Send "N Q" Enter
```

```
Whenever "rd Command" Then Send "MAILDOOR" Enter
```

```
Whenever "mail Command" Then
```

Begin

```
Send "D;Y" Enter
```

```
Waitfor "ready to Send Telix.QWK" MaxOf 300
```

Then

```
Download "TELIX.QWK" With Zmodem
```

```
If TransferStatus = 0 Then
```

Begin

```
Message "Nem sikerült a letöltés"
```

```
Sound 200, 2
```

End

Else Then

Begin

```
Wait 20
```

```
Send "G Y" Enter
```

```
Hangup
```

```
QuitWhen
```

End

End

EndWhen

Ez a script a SIMPLE.DOC-ból lett kimásolva, és megfelelően módosítva — az a verzió ugyanis nem fordult le. Logközelebb valamelyik másik latinálprogram script nyelvével boncolgatjuk.

ChX

INTERAKTÍV MULTIMÉDIA MAGAZIN

KOROL VILAG

CD-ROM

• Hardverhíradatok

Szoftvertesztek

Játékleírások

Fantasy

Film, zene, könyv

...nemcsak profiknak

95/1

Megjelenik júniusban. Ár: 940 forint

Megvásárolható számítástechnikai szaküzletekben, valamint a szerkesztőségben (1074 Bp. Alsóerdősor u. 3.).

Megrendelhető postai utánvétellel: 1630 Bp. Pf.:29.

A postaköltséget a kiadó magára vállalja.

Kiadja a **CD-ARCHIVE KFT**

Még mindig Kigyó...
Erről jut eszembe... A tokaji hegyen, közvetlenül a torony alatt, a déli oldali réten ki volt rakva egy "Viperaveszély" tábla. Ha valaki csinosan összelekeredett kigyókat szeretne látni a természetben, akkor menjen el oda. (Okét Holnap az első dolog lesz, hogy odaszetlek... — CoVboy) Gumit vagy erős bőrszalmát vigyéltek. De nyomtatékosan kérek mindenkit, ne bánítsátok őket, hiszen védettek! Meg kell értenünk is a kigyó ember

Legutóbb a hegyek alatt húzódó óriási város, Skullcrusher bejáratánál akadunk el. Menjünk tovább északra. A következő völgyben is a szokásos kép fogad: jégmező és barlangok.

A nyílt jégen egy gwaninő, Bayanda szokott bókászni. Ő a gwanik gyógyítója. A józan ész azt sugná, hogy ne látogassunk ide gwanibundában, ami nem más, mint ezen a kedves barbárok egyik megnyúzott társának tartozéka.

Bayandától hallhatjuk először a beteg kislányról, és a szükséges gyógyszeréről, a sárkányvéréről. Keressük föl a törzs előjáróját, majd induljunk észak felé. A gwanik nem bírnak a jégsárkánnyal: miénk lehet a dicsőség, felvesszük a Sárkányölő előnevet. Hajózzunk északra a gwanik által udvarlással felajánlott jégtáblán. Utunkat megszakithatjuk a kalózok közbeeső jégtábláján: itt nincs más dolgunk, mint magunkévá tenni a hátramaradt javakat. A kalóztörzso csákyája nagyon szép. Egy koponya, rajla csillogó korona. A Sárkány szigetén sem lesz sok dolgunk: öljük meg a sárkányt! egy bódónba bresszünk a vörösből, kussuk át a barlangokat, majd hajózzunk vissza. Ha esetleg valakiből hiányunk volt, itt szinte biztosan pótolhatjuk a barlangok rengeteg értéket rejtnek.

Aduk át Yonamnak a gyógyításhoz szükséges sárkányvért, ő cserébe egy értékes titkot ad: a Skullcrusher kapuját nyitó jelmondatot. (Ha esetleg nem mondaná meg, akkor hívjuk elő a vörösmelvű kutyulit, és uszítjuk rá Batlin elvesztett medáljára. Ez a legendásabb megfogalmazásbar is sportszerűtlen. Miköze a gwaninak ahhoz, hogy követünk valakit, vagy sem?) Menjünk vissza a rúnákhoz, és nyomuljunk be a földalatti városba.

Ez a város egy óriási, lébbszintes labirintus. A bejáratától nem messze találjuk a gonosz Vasculio főszékét. A nyavalyás nagyon jól tartja magát a vérszívás tartóit. Nyilván nem

véletlenül, hogy a szokasos bolti urakhoz konzerveket is egy hegyes szemlőg szerű szerkezettel nyitják (Legutóbb azok akik meg bírták enni a konzervet).

Vasculio természetesen el kell pusztítanunk. Kuplaja előtt kisebb kiállítás találunk: többek között azt a bizonyos fluoranalízist, amit Gustacio szerint a démonkard javítására lehet használni. A többi tárgy is a moonshado in'aga nek tulajdonát képezte valamikor, rövidesen visszaszadhajjuk nekük. A börtönben a csontváznál újabb két fogat találunk, szereljük be ezeket is az állkapocsba. Új javaslatot kapunk a Nagy Kigyótól: kukkantsuk meg a Hold Szemét. Ez az a különös kő, amit a Gorlab mocsárban színdikálva már láttunk.

Vasculionál volt a keleti ajtót nyitó kulcs. A város északi részén automata őriznek egy fényes ajtót. Még valamikor régebben mesélt valaki egy látomást, amelyben egy hasonló ajtót egy hatalmas robbanás nyitotta ki. Mivel is robbanthatnánk? Természetesen löporral. Lord Marsten is szép készletet hordolt össze, de szerencsére itt, a városban is találunk néhány holdönyt. Tegyük egy adagot a kapu elé: menjünk kicsit távolabb, és bumm! Mehelünk az őrlőkörbe a részvényekért.

Még sok egyéb dolgot is lesz, de akár fel is deríthetjük a város alsóbb szintjeit. Sok-sok elvesztővel és néhány teletvétel közepén közelebb raakadhatunk egy újabb szép kigyóra. Mögött egy rejtejt ajtó három helyett a szent tárgyat számunkra ide meg vissza kell jönnünk. Most menjünk ki a kikapu külsőre, a jégsákságra. Narukozunk a torkókat. Oopaz! Innen nem messze Silverpale kincse! Kérjük meg a térkép, amit az Ahó B kárpótlásában találtunk, segítem fog.

A kártyától nem is usza megvárhatjuk azt a templomot, amelyben a Hold Szeme található. Az egyik lel egy lelket tart fogva: a kislány elmagyarázza, hogyan juthatunk az egyik varázsvízhez. Most még ne vacakoljunk ezzel: nézzük meg a Hold Szemét. Batlin előkészít a terepet a kinyírásunkra. Wow, inkább keressük meg Silverpale kicsét, az biztonságosabb. Az álcázott bejárat után néhány kínos akadályt kell leküzdenünk, de a kincs kárpótól. A legfontosabb a Kigyó szimbólum. Most kellünk hosszú útra: észak 39, kelet 96. Ez a pozíciót a leggyorsabban a sextáns segítségével kereshetjük meg. Itt található a Rend városát.



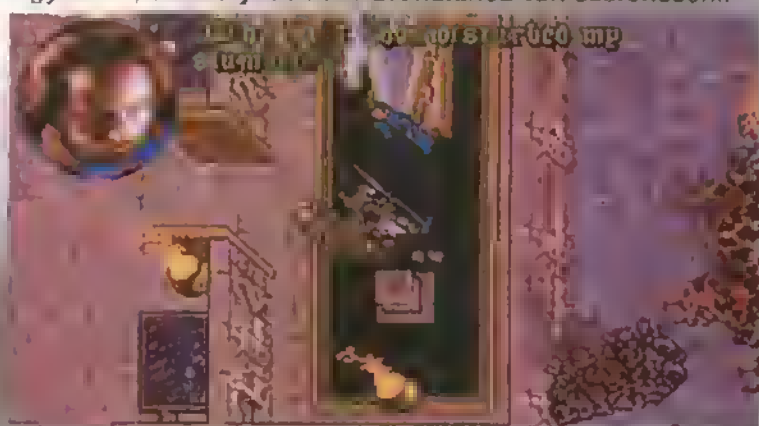
A bejáratnál egy köllábú kommunikációs egység üdvözlő Ballin hangján. Szokásunk szerint csapjuk egyen. Ennél is, és a már döglött automataknál is találunk egy csomó kulcsot. A következő ajtónál Telekinézissal piszkáljuk meg az ajlonyító gombot. Nem sokára találkozzunk Batlin egyik szolgájával, aki lefajlítja, hogy egyenesen a tulihelyre vezet. Batlin már a Fenyek Falának nyitogatásával szórakozik. A folyosó tele van csapdával, nagy szerencse kell ahhoz, hogy jó egészséggel túléljük. Viszont az északi csapóajtó mögött találhatunk egy rejteket, azon keresztül elkerülhetjük a baleseteket. A fegyvertár mellett újabb rejtett járat található, ezen keresztül bemehelünk a városba. A Könyvtár ajtajának nyitására három tárgyra lesz szükségünk, ezeket a város északnyugati, délnyugati, és délkelti részén, a kápolnában

találhatjuk meg. Egy Kigyó törzsi piros abakusz, és az egyik soroll a Eljáról kell. A megfelelő sorrendben tegyük a könyvtár előtti tartóra a tárgyakat, és már mehelünk be. A templom közepén egy szép szobor, és egy újabb tartó vár. Erre a Serpent Spectre nevű tárgyat kell felrakni. A délnyugati sarokban menjünk le a lépcsőn. Lent egy tenarólóban lévő automata várja a főnököt. Szerencsére hibázik, így megkaphatjuk tőle ezt a kis blgyót. Tegyük a terti tartóra a tárgyat: a könyvtárba érkezünk. Olvassunk el mindent. A könyv alatt az álcázott kulcsra figyeljünk, az nyitja a bal oldali ajtót. Amikor itt végeztünk, teleportáljunk ki. Közelítsük meg a délkelti ajtót, itt Batlin újabb szövetségeseivel találkozunk. Rohanjunk át a tűzlabdákai védelmi ternen, majd gyógyítsuk meg a sérülteket. A következő ajtónál egy újabb robot azonosít a könyv-

Hohó! Mik azok a gyönyörű állatok ottan?!



Úgy tűnik, személyesen Mr. Drakulához van szerencsénk



árbán található könyvek alapján. (Az utolsó válasz a jó. Ha elolvastad a könyvtár tartalmát, akkor ismerős lesz a kérdés.)

Ismét egy ellenség provokál, de most is időben elpucol a harc előtt. A következő ajtót nem nyitja az a kulcs, amit a heverésző hullánál találtunk itt a Selinától cserélt kulcsot kell használnunk. Ha esetleg nincs meg, akkor vissza kell fordulnunk, és a hulla kulcsát a 'Halott kincselső' használjuk, majd a szőnyegen található gombbal létezhetünk.

Van oldalt is egy ajtó, ha azt is kinyitjuk Selina kulcsával, akkor egy barlangon és egy cikcakkos rejtélyen keresztül gyors ki-bejáratot találunk a jégmezőkre.

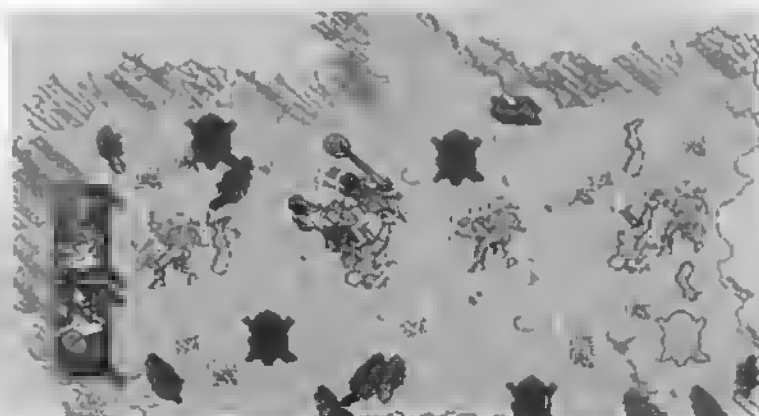
Akár be is mehetnénk megküzdeni Batlinnal, de most álljunk meg egy pillanatra. Ha most gyanútlan üthengerként továbbmegyünk, akkor csúnyán rálaraghatunk hanyagságunkra, mert rövidesen alaposan megli-zedolódik a lakosság. Gondoljuk végig, hogy kivel nem beszélünk végig minden vezérfonalal, mit nem vittünk meg, stb. Elsősorban a moonshade-i mágusok varázslataiból vásároljunk össze mindenfélel, amit csak tudunk. Továbbá képezzünk pénzalapot, mint Inssiben feljavított nagybank. Ott szikkad a házasságjainkban az a rengeteg arany, ékkő, ékszer, stb. Semmit nem tudunk vele kezdeni, adjuk el a pénz-váltóknak és Topónak. Feltétlenül spájzoljunk nagyobb tételel moonshade-i pénzt, legalább 2-3 ezrot, nemsokára jól fog jönni.

Ha már éppen kitérőt tartunk: lassan gondoljunk a Silver Seedre. A bájos kiegészítő modult a Serpent Isle után ismerjük, de meg kell kezdeni a SI befejezése előtt. Ugyanis utána nem lehet... Illetve akkor már csak visszatérő állásból indulhatunk. Ha esetleg valaki nem jött rá, hogy milyen trükk rejtőzik a Kigyó Kapuk környékén, de kíváncsi a Silver Seedre, az most hunyja

árbán található könyvek alapján. (Az utolsó válasz a jó. Ha elolvastad a könyvtár tartalmát, akkor ismerős lesz a kérdés.)

No, nincs más hátra: menjünk be a Rend Kigyó Templomába. Ismét találkozzunk Selinával. Verjük be Batlin segítségével együtt, és nyomiljunk tovább. Természetesen elkészítünk: Batlin az orrunk előtt beüzemeli a Fények Falát. Ezt nem kellett volna Batlint is átverte megbízója, most ki szabadulnak a Csapások. Batlin természetesen távozik az élők sorából, a Csapások pedig megszállják társainkat. Hogy az a bűbánatos...! Lehet, hogy már Originek is unják ezt a sorozatot? Egy könnyed mozdulattal levettük a tábláról a három régi játékos. (Később visszaadják majd.) Ez előtt érdemes a csapatból egy kis időre kitenni Boydot, majd újra csatlakoztatni: Így legalább ketten leszünk arra a rengeteg cuccra, ami halott barátaink után ránk szakad. A Nagy Kigyó gyorsan új tippet ad: szerezzük meg a Gwani kúrtót, és szabadítsuk ki a halott Gwennot a jégből. A halottak természetesen egy célra kellene: fel lehet őket támasztani. Batlin loggyűjteményél pakoljuk át a sajátunkba. Hurrá, már majdnem teljes a logsor! Vigyük a fekete kigyó szimbólumot is.

Menjünk vissza a város közepére, a Kigyó Kapuhoz, és teleportáljunk egy jóízűt. Vascutio kriptájában szüntessük meg a Gwani Kúrtót védő varázslatot. Távolettünk alatt a gwanikat megtámadta Hazard, a gyilkos prémvadász. Több dolgot is el kell végeznünk. (Kis- és nagydolgokat egyaránt.) Menjünk el a gwani temetőbe a jégtómbón, nyugatra a sárkány szigetétől. Szabadítsuk ki Gwennó holttestét. Természetesen a különálló jégtómbóbról van szó. Ha megfűljük a kúrtót, egy kicsit mindig álljunk távolabb a közeli jégtómbóktól.



Ajnye gyerekek, miért kell mindenkit legyilkolni?!

tól. (Most különösen jól jön Boydon segítsége, kitűnő halottszállító.) Visszalélel remélhetőleg pontosan útbaesik a kedves pingvinek szigete: szerezzük vissza a spécl kardot, a magebane-t. Evezzünk vissza a szárazföldre. Menjünk ol északra, Hazard főhadiszállásához, és mérjük rá megédemelt bünielést. A Yenan által emillett medált vigyük vissza, a gwanitól hálája jelöl újabb fogat kapunk.

Vigyük el Gwennot a szerzetesekhez, és kéljük meg valamelyiket, hogy lámassza fel szegényt. A fel-támasztott Gwennó egy kissé zavart... valami súlyos baleset érthette. A búszke Karnax ad tanácsot: Fedabilbiótól kell megszerezni egy írást, az alapján meg tudja gyógyítani Gwennot. Repuljunk Moonshadebe.

Shamino itt már rendel vágott. A pusztítás színe lejjel: a legtöbb régi lakos halott. A mágusok a lakr ken-hették a tudományukat, a Kőosz ellen szemmel láthatóan lehetetlenek voltak. Halottak, csontok, ragadozók a városban. A Vascutio-tól visszaszerzett pálcával közeljük le Fedabilbió szobrát. A kiszabadult tanártól megkapjuk a Karnax által keresett írást, ami nem más, mint a Nagy Főnök kivonatos leírása a Balanszról. Törtéslővel most még ne álljunk szóba, majd legközelebb. A kocsmában vizsgáljuk meg régi barátunk, Hawk kapitány hagyatékát. A ládához a kulcsot szintén Fedabilbiótól kapjuk. Szokás szerint egy kincs rejtékhelyét ismerhetjük meg. Nagyjából, mert Hawk elég részeg lehetett, amikor ezt az írományt összehordta. Ha minden igaz, azt a rejtékhelyet már kifosztottuk: itt találjuk a Kigyó Koronáját.

Kutassuk át a város maradvékát, gyűjtsük össze a fogakat és a hasznos tárgyakat: csak a robotokat kerüljük el. Stelano rémülten segítséget kéri, megint bajban van, rettenet Columna álkától. A zöld beszoika egy Terminátort küldött Stelanora, megbosszulni a tolvajlást. A lovag elég kemény ellenfél. Stelanótól is kapunk hálából egy fogat, és egy kulcsot, amivel megszerezhetjük a harmadik fekete kigyót. Ez az, amelyik az erdei kéjak mögött van elrejtve. A három kigyót gondosan őrizzük meg. Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza a szerzetesekhez.

Kamax számára az írásból vilá-gossá válik a gyógymód. Ismét útra kell kelnünk, vízel kell hozni Gwennonak.

Menjünk az Erika templomába. A templom romjai az északi jégmező-kön vannak. (Észak 33, kelet 133 lok.) Egy gyönyörű Kigyó szobrot találunk. A szobortól jobbra menjünk le a lépcsőn, és ismerkedjünk a le-reppel. A halottak (akiket valami jó-raváló katona könnyedén kilőtt) mindentéle hasznos tanácsokat hagytak hátra. Keressük meg a sző-

nyeket, és medítáljunk. Előbb elméleti vizsgát tesszünk egy automatánál, majd a válaszok szorint kell cselekednünk, ez a gyakorlati vizsga. Tehát kejlünk át a tüzön megnyomni a gombot, szívfrájdalom nélkül dob-juk el a maradék javainkat (pénz, ékkő), és semmiköppen ne kerjük ellenségünket, hogy kimélje meg életünket. Ha kész vagyunk, menjünk le a szobor mögötti lorráshoz, és töltsük meg a csőbört.

A következő lempiom lehet a Disz-ciplina Temploma. A két oldalsó szobában nyomjuk meg a falon a gombokat. Hátul, az irodában egy öreg-cscko robottól kapunk egy kevés információt. Menjünk le a bal oldali lépcsőn. A halottakat természetesen ne bántuk. Az egyik szobában a fal mögött egy rejtett láda körvonala látszanak. Keressük meg a falon e rejtett ajtót, és tegyük magunkó-vá a kulcsot. (Könnyebb megtalálni ezeket a ládnarabókat az alapján, hogy egy klikkre nagybetűvel írja ki a Wall-t a program, noimél tal eseten pedig sima 'wall'-t ír. Tiükkös.)

Menjünk vissza az első színlre, majd mind a két lellel vezető lépcső vizsgáljuk meg. Az egyiknél újabb rejtett ajtó, a másikon könyvek. Gondosan gyajapítsuk tudásunkat. Az írományok mindentéleket mondanak e kegytárgyak használatáról, de ez nem igaz. Tegyük az obszldán ágat a bal oldalra az ol-lárnak. kis híd tünk elő a semmiből. Az északi ajtót, amely a forráshoz vezet, egy kis trükközés után kinyit-hatjuk, a közelben találjuk a kulcsot. Saját erőből is végigcsúsz-tethetünk a savpályán, de sokkal kíméletőbb eljárás, ha elmegyünk Petráért, bősze-lünk meki a sávról és a lesteréről, és megkérjük, hogy jöjjon velünk. Szép kis ugrás, oda-vissza Moonshade... Használjuk a teleportot.

Ha nincs kedved össze-vissza tele-portálni, le-fel rohagálni, akkor indítsd így a programot: serpent manimal<CR> Ha esetleg nincs meg a Silver Seed modulod, akkor ha jól emlékszem, serpent pass. Ezután F3-ra kapsz egy lérképet, erre vala-hol rá kell böknöd, és már visz is a leteport. Vannak itt egyéb főlő-s-leges cheatek is, az F2 után választ-ható Create item, Hack mover és a Power Avatar érdekes. A Create itemmel természetesen itemeket kreálhatunk. Mivel 900 fölött van ezeknek a száma, nem másolom lő a listát. (Bele is halnék. Ha nagyon kell, kulassátok át a BBSeket, tejed ilyen cheat.) A Hack Mover el mindonl el-mozgathatunk. Ha valami (pl. egy kisebb fal, vagy egy közepes erdő) rossz helyen van, akkor itt a segély, lehet foszogatni a dolgokat. A Power Avatar hálhatatlanná teszi az Avatalt.

A templom bal oldali szárnyán van a transzfer szoba. Szóljunk Petrá-nak, hogy csere következik, erre rá-

Ki a manó ez a boldogan vigyorgó, borotvátalan személy?



En nem hiszek a sárkányokban, tehát nem is léteznek...



platiná, megnyomjuk a középső gombot, és már mehetünk is keresztül a savfúrdón a vízcsekként. Előbb persze kérjük meg a társainkat, hogy várjanak meg itt, különben annyit nekik.

A következő célpont lehet a Logika Temploma. Ez már cukli darab, Először vegyünk magunkhoz egy üres kancsót. (Ne köcsögöt!) A templom pozíciója: 23 lok észak, 64 lok kelet. Itt talán már járunk is. Menjünk el a jégtojásokig, és darabotuk szét egy karddal. Ne a gwanl kőről használjuk, csak ha nem árt a közeli robbanás. A kiszabadított halottakat kalussuk át. Az egyiknél találunk egy könyvet, a megboldogult hasznos feljegyzéseivel.

Az első akadály néhány teleport. Ezeket meghalározott sorrendben kell érinteni. Az első, a vörösre kétszer is meg kell hagyni. Ha hibázunk, gyorsan észrevehetjük a büntelő vilámköböl. A következő helyszín a bejárat. Itt a négy belül a megfelelő sorrendben kell lerakni a kapu elé. A jelszó BCOW, talán nem véletlenül.

Bent az 1-es robot logod egy rossz hírrel. Az egyik robotot agyoncsapta valaki, és a lorráshoz vezető ajtó kulcsa oltunt. A teljes nyilván a maradék robotok közül van. Mindegyiket kikérdezhethetjük, és az állítások alapján kell lelepleznünk a tettest. Ha van kedved, megrajzolhatod a szokásos ki-kit igazol táblázatot. A megoldás triviális, nem romlom el a szórakozásod, jó? Egy táblázatot idevarázsolok, hogy ne kelljen ezzel vacakolnod. (Id. odatenni)

A tettes leleplezése után két új kulcsunk lesz. Az egyiket jószántából adta át, a másik a maradványain van. Menjünk a bal oldali rejtélyszobához, az egyik kulcs nyitja az ajtaját. A bent található szöveg egy kicsit talán félrevezelő, mert a megoldott rejtélyen sem 4 kőből áll: a bal szélső követ rakjuk be a megmaradt csillag alakú alakzat középre. Az energiamező örmében megszűnik, és újabb kulcsot spájzolhatunk bő. Ballagjunk el a lorráshoz, és gyűjtsük be az utolsó adag vizet.

Menjünk vissza a szerzetesok között időző Gwennohoz, és járjunk el Karnax tanácsai szerint. Melyik víz is kellene most? Próbálkozzunk a diszciplína vizével. Gwenno szerencsére azonnal magához tér, és lorrácsot is ad: meg kell ismernünk az Átkok logyuletesének titkát. Menjünk Moonshadebe, és érdeklődünk. Torrisio a varázspálcaért cserébe megismertet a titkokat. Duclot, az Iparost kérjük meg, hogy készítsen három Féregkövet. Ehhez léregrszíre lesz szükségünk, a jobb varázslatok egyik reagensére. Biztosan van nálad egy csomó, a fépmezőkn minden ideit klgyó (vagy ml a szósz) tartalmaz egy-egy ilyen. Egy kis időre Duclonak szüksége van az elfoktáshoz. A Torrisiolól kapott varázslatot vessük fel a varázskönyvcsekkébe, és a három Féregköre olvassuk le. Erre átalakulnak csinos, szögletes Lélekkrisztályá.

Ismét keressük fel Gwennot, aki újabb tanácsokat ad. A kristályokat meg kell türdelni a megfelföld templomok vizében, és meg kell vizsgálni pár varázslárgyat, amelyek az Átkok nyomára vezetnek.

Ismét nagyokkal utazhatunk. Menjünk vissza abba a templomba, ahol a Holdkövet találuk. A lall kislány

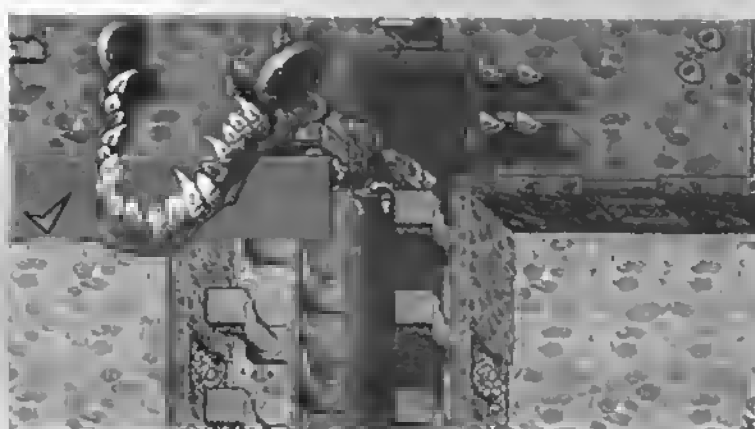
tanácsa szerint rombóljunk le a teleslegos oszlopot. A négy megszerzett követ rakjuk fel a tavacska előtt álló oszlopkra, és már merlhetünk is egy adag vizet. Ezzel azonnal kezelhetjük az egyik Féregkövet. Ismét nézzünk a Holdköbe: most hajdani szövetségeseinket láthatjuk viszoni. Talán a hely is felismerhető: az arhioklúra a mocsár melletti kastélyra emlékeztet. Vegyük célba a következő templomot. Monjünk messze északkeletre.

A templom előtt elburjánzott és maglagyott kertel járunk, a kertben egy csóniváz heverészik. Jeygozzuk meg. A bejáratnál kellemes meglepetés fog érni egy villám formájában. A labirintus elég egyszerű, keressük meg az utat a könyvtárba. Olvassuk el a könyveket, az udvaron levő kútból szedjük vizet, és öntözzük meg a következő Féregkövet. Innen nyugatra, és egy kicsit délre, az óceán partjának közelében találuk a hatodik templomot.

Kodves ismerőssel találkozhatunk, Mortegro a kis ló közepén szenved, nem tud kijutni. Ide hozta a teleport-vihar. Mindenféle ígéretekkel halmoz el egy kis segítésre jobban. A templom áttellenes vége alaposan fel van szerelve, pl. egy stabil kinzőbőlöppel. Nem messze egy kulcsot találhatunk (Ki hinné?). A Klgyó mögött van egy lejárát a pincékhez, ahol többek között egy jól működő börtön is van, élő rabokkal. A talált kulcs nyitja a börtön ajtaját. Az utolsó cellában aszalódik Sethys. Róta olvashattunk az egyik könyvben: 6 kapott A Káosz Helytartójától valami kulcsot. Jól bírja a lickó a lassan múlt évszázadokat.

Elég buta elak ez a Sethys. Elvesztette a kulcsot, olcsenta lőle egy éhes patkány. A patkányjárát jól látható, de mit tehetünk? Derítsük fel a környeket. Nem messze találhatunk egy Serpent Bond varázslatot. Tulképpen rendes lük ezek az Originék. Menjünk el a lyuk bejáráához, és varázsoljuk magunkat klgyóvá ezzel a varázslattal. A klgyónk ugyesen végigkúszik a járaton. Ne álljunk le harcolni, mert ez a varázslat egy idő után megszűnik. A rejteit teremben porsze mar klpróbálhatjuk a klgyó harcmadorát. Nagyon szuper, ahogy agyoncsapja a patkányt. Ebben a teremben van a keresett kulcs, ami tekerő szobájának ajtaját nyitja. Lejjebb egy kar rejtozik, ami a lal egy darabját nyitja. Valamint rengeleg arany... Fort Knox.

Menjünk le, nyissuk ki a tekerő szobáját, eresszük le a hidat. Természetesen az építők is közlekedtek valahogyan: keressük meg a tilkos ajtókat a talon. Mortegro nagyon örül a szabadítóknak. Megkapjuk lőle a 'Summon Shade' varázslatot, valamint bevásárolhatunk féláron a varázslalaiból. Még így is baromi drága.. Néhányra aludni sem lehet! Azt hiszem, itt szerettem be a 'Mass Death' varázslatot. Cukli darab, valahányszor elvarázslom, mindenki meghal. A saját csapatom is. A 'Death Vortex' viszont lényeg egyszerű. Megcélzunk vele egy erős ellenséget, a varázslat rátapad az áldozatra, és hosszasan üti-vágja. A legtöbb ellenséges figura nem bírja ki élvo. (Ebből porsze az következik, hogy valószínűleg el kellett volna jönni Ide Batlin lerohanása előtt, és ílyet adni mondjuk Selinának. Na



Erre az állkapocsra most már ráférne egy alapos fogmosás

mindegy, késő bánat, eb gondolat.) Engedjük Mortegrót csatlakozni a visszautra Moonshadebe. Amint kiérünk, egy villám agyoncsapja a varázslót.

Próbáljunk meg vízel szerezni a harmadik köhöz. Nem megy. Elhangzott egy érdekes infó: a szerzetesokon egy kancsót tettek az oltára, és az megtelt a vízzel. Hol van az oltár? hm... Talán helyet cserélt Mortegróval? Akkor bizony ez nem más, mint az ez oltár, ami most a néhai Gustacio pincéjében pihen. Teleportáljunk Moonshadebe. (OOoopszl Tudjátok, hogyan utazik gyorsan az arab? Teveporlál.)

Keressük meg az oltárt, és tegyük rá egy kancsót. Megvan a harmadik víz, kezéljük az utolsó követ. Megjavlottad már a Fekete Kardot, a démonlőt a flux analízálóval? Ha eodig nem, akkor most lefelfedheted meg.

Menjünk el a Fehér Sárkány Királynak kastélyához, itt kell megküzdönnünk a Káosz Aikával. Nem tudom, hogy a 'Bano' melyik jelentése lenne a leghelyesebb, maradok ennél. A Démonkardhoz persze a Káosz Démonai lőnök. Mindenesetre most lőög a Uriah Heep 'Demons & wizards' című 1972-es albumát hallgatom, nagyon jól illik ide. Bezony-bezony, 23 éves ...

A kastély felé többször is böhócok hada támad ránk. (Talán szűnel van a parlamentben?) A bejáratnál személyesen a Királyi togad. A kastély elég kemény dió: rendszeren össze van kuszálva, hogy melyik rozsdás kulcs melyik ajtót nyitja. Mivel különböző hibát nem lehet elkövetni, és biztosan nem kell kímönni a kastélyból, nem roml le a teljes megoldást, csak egy-két tippet adok: jobb lal-darab nyitható, gondosan próbálkozzunk vele. A konyha ajtaját és a gyerekszobát átkulcs nyitja. Egy csomó kulcs álcázva van: tányör, szövetbála, stb. alatt. Az egyik lépcső alatt illúziótal van. És végül: Ne ess pánikba!

A démonok az alsó szinten várnak. Megfelelő pajzsok, és a Fekete Kard birtokában akár egyedül is bemehetünk a logadotterembe, így legalább biztosan tesz segítség kilele. (2 NPC nagyon jól jön majd.) Járuljunk barátaink elé: mindhárom nekünk esnek. Nem árt szortírozni őket: ha valamit rosszul csinálunk, vagy rossz legyvert használunk, pilanatok alatt megölnék. (Alliólag jó lipp elaltatni őket.) A csata után használjuk a követek a kardon. (Azt hiszem, ezt esetleg automatikusan megcsinálja a program, ha nálunk vannak a kövek.) Végül mindhárom tetelet vigyük magunkkal a szerzetesokhez. Ehhez jó a segítség.

A szerzeteseknél tegyük le a hálálakat a földre. (Igy Karnax egyszerűre fel tudja őket lamasztani.) A feltámasztott pajtasalton is használni kell a varázsvizeket, a már ismert

módon szerezünk két egy újabb adag Diszciplína vizet.

Ekkor kezdődik az utolsó felvonás: a szerzetesek által régóta várt Xenka a harangok zúgása közben visszajér. Tőle is kapunk egy fogat, ami lesladatunk teljesítéséhez nélkülözhetetlen: ez vezeti a Kripták Szigetére. Itt kell megkeresnünk egy bizonyos halottat. Rossz híreket is hoz Xenka: a világ rendjének helyreállítása érdekében valakinek meg kell halnia. Ez a valaki pedig nem más, mint az Avatar, Vicces.

A szigetet leloporton keresztül közelíthetjük meg. Alaposan belagyott itt minden. Keressük meg a bejáratot a hegy ellentétes oldalán. A déli folyosón menjünk végig. A falon egy gomb. A gombok arra valók, hogy megnyomjuk őket. A falon ajtó nyílik. A rejtett szoba egy teleport. Ezen a folyosón is menjünk végig. Itt egy igen aktív halott, egy mumia van. Verjük le, és vegyük el tőle az lrást. Tegyük ezt az üres átványra, kapunk egy könyvet. Innen gyorsan egy újabb terembe repülünk. A Klgyó Szelmet védő energiamezőt bontsuk le egy varázslattal, mint szorgos villanyserelő a blyűköt órát.

A terem északi talán van egy rejtett ajtó. Innen a kriptába jutunk. Varázsolunk a halottira egy Summon Shade-el, és gondosan hallgassuk végig. Ismét kell egy csomó tárgyal keresnünk. A Korona és a Bot megvan, de hol lehet a Melivér? Na mindögy.

Beszéljünk a Káosz lőnökével. Vele találkoztunk már véletlenül a gyárban. Menjünk el Sethysért. Amint kiérünk a templomból, megjelennek rajta az elmúlt évszázadok jelei. Ezt úgy értem, hogy helyben elporlad. Vigyük a maradványain talált szemet: ez kell a lőnök lefelfestéséhez. Ismét Summon Shade, mire a szellem elmondja azt a ritust, ami Káosz Klgyó renoválásához szükséges. Ehhez kell fetáldoznunk magunkat.

Hmm... nem rokonszerves ötlet. Na mindegy. Hogyan szokás meghalni? Ugorjunk bele a krematórium kemencéjébe, az egyből lőmász kis urnában adja ki a maradványokat. Teleportáljunk Monitorba. Itt is mindenkül lemeszárrol az egyik Csapás és a betörő gobillnok hada. Irány a temető! Ránssuk meg büszken a kemence 'Game Over' karját. Szerencsére egyik barátunk, Dupre éppen depressziós, beugrik a tűzbe saját jószántából. Megmsem Game Over. De már nem tart sokáig.

A következő számban dupla anyag lesz, ha minden igaz. De az biztos, hogy végre elérjük a Serpent lőle végül, róptáben lenyomjuk a Silver Seed-et, és belekezdünk a harmadik ötembe, a Black Gate-be. Addig is álmódjatos szépeket, jó éjszakát, gyerekeket!

Pórkótt Deslato

Rendkívül interaktív táblázat az összes utazkozó olvasónknak

	1	2	3	4	5	6	7
1	xxx						
2		xxx					
3			xxx				
4				xxx			
5					xxx		
6						xxx	
7							xxx

ZEPHYR

A XXI. század vége tele kísértet történet a Föld csodáinak előfordulásának megőrzése érdekében. Az Egyesült Földi Kormány meghirdette a Planetális Hard Versenyt. A PHV lényege az volt, hogy — különböző hardvarkomponensekben — szerkesztésük egymással a Föld hat legnagyobb cégét pontosabban az általuk kifejlesztett versenyzőket. A versenyen diadalmasodó cég egy évre megszerezte az erőforrások fölötti kizárólagos rendelkezési jogot. A PHV hamarosan olyan sikeres lett, hogy minden évben megrendezték a kerület és a művelődési központok közötti földlakok milliárdjait élvezhették az összecsapásokat.

Az ünnepi terheléssel a PHV kitért a Föld általános kármékait, és az ún. Interplanitárius Hard Versenyt (IHV) felváltotta, amely a "játék" — a nagyobb népszerűség, a multitalaklikus órláségeknek pedig lényegesen több hatalmat kölcsönzött. A XXI. század folyamán az univerzum órláségek az IHV-nek köszönhetően az ókai irányító kormányok tevére nőttek. Az utóbbiak, hogy visszaszerezze a régi erejüket, megalkotották az Egyesült Bolygók Szövetségét. Kísérletük hiábavalónak bizonyult, és az EBSZ mindmáig csupán jelképes hatalmat mondhat magának.

Má. 2365-ben az órláségek végső versenye készülnek. Az utolsó összecsapás főszereplője egy repülő hajózármű, amely a legidőkezelebbi hadigépezet, melyet az univerzumban valaha is készítettek, és aminek a nevét így ismeri meg a világ ZEPHYR.

Nahát, kicsoda érdekes kerettörténet! Új szöveg fűződik a NEW WORLD COMPUTING történetéről körében? (Bizonyára valamelyikőjük szellemiellátott egy kálmest.) Bár rögtön tegyük is hozzá, hogy nem a kerettörténet miatt vesz meg az ember egy játékot. És nem is a doboza miatt, noha a figyelemfelkeltő és — számomra — lemeztelen mértani testet formáló tok igencsak jól néz ki. (Ez kérlek egy "real 3D" doltot, és egyszerűen alkalmas arra, hogy a polcon ne találja a helyét, és ha egyszer kizsédted volna belőle a játékok meg a sok színes szemetet, soha többé ne tud visszagyömöszölni őket — CoVboy)

A játék a mostanában oly divatos, DOOM-szerű 3D grafikkával készült és shoot'em up jellegű. A nagycsoporthoz még ki nem járt emberkének és a szellemi leépülteknek kiváló szórakozást nyújt. Egy CD-t foglalt el, de van lemezes verziója is. 6700K EMS és 522K hagyományos memóriára alatt nem indul el, 486 DX2-66-osnál kisebb teljesítményű gépen pedig ne nagyon próbálkozzunk vele. Minden ismertebb hangkártyát kezel.



Az Intro után a játék főmenüje jelenik meg. A NEW GAME. Új játék, nehézségi szint, nevünk és hívójelünk megadása után kezdünk. LOAD GAME. Játékkállás töltése. A program minden alkalommal teljesített pályát után autosave-el csinál.

OPTIONS: ZeneiStx hangerejének beállítása, részletesség beállítása, valamint megadhatjuk azt is, hogy harc közben zenéjjen-e.

CREDITS, HIGH SCORE, QUIT GAME. a szokásos jelentéssel bírnak.

Kézdés után némi körítés következik (a közvetítés műsorvezetője bekonferál, stb.), de egyből iránt minden pályát előtt lesz egy ehhez hasonló közjáték. Ezután kiválaszthatjuk, hogy melyik cég szponzoráljon bennünket a hat közül. A szponzor a hajózárműnk felszerelésére lesz hatással. Minden egyes cég gépének van egy erős oldala (legyverzet, pajzs, stb.) Na meg egy gyenge is. A cég kiválasztásához egy táblázatban majd nyújt egy kis segítséget, hogy ne kelljen mindig nézegetni. Nem tudom, hogy mitől függhet, de nem mindig választhatjuk mindegyiket a hat közül — én általában az erős legyverzetű Positronix csapat őrsége alatt játszottam.

Ha túljutottunk az összes procedúrán bekerülünk az arénába. Az öt másik pilótával fogunk versenyezni — célunk, hogy minél több pontot erjünk el az adott időn belül. Sokféle módon lehet pontot szerezni — a legbiztosabb módszer az, hogy mindenre lövünk, ami mozog. (Tulajdonképpen ez az egy mondat már lefedi a játék lényegét, de a leírás az leírás!) A pályán az ellentelinken kívül mindenféle bonus célpont is akad (a városban rendőrök, közvetítő kamerák — egyszerűen fennmaradnak, amikor sokkal erősebb hajókkal őket lrtjuk, a vlt állat bűvárok; stb.). Mi inkább a többi versenyzőre koncentrálunk, hiszen ők jelentik a legtöbb pontot. Nehéz őket lelőni, főleg a gyors mozgásuk miatt. Erről jut eszembe az irányítás: az eredeti billentyűzetkombináció eléggé körülményes, javasolom az átdefinálást. Igazából nyolc billentyűre kell koncentrálnunk: gyorsítás/lassítás ("túlhúzza" tolathatunk is), emelkedés/süllyedés, jobbra/balra fordítás és a gépfegyver/rakéta használata. Külön forgathatjuk még a fegyvertornyot is, de nem hinném, hogy az állagember képes erre a produkcióra, ha a labirintusszerű pályákon 2-3 másodpercig tartózkodunk, emelkedő-süllyedő, gyorsított-lassított hajók után rohángász — esetleg ha ketten irányítjuk lövész/pilóta felállításban. (Vagy VR-sakkal, de attól tartok, még nincs mindenki nek otthon.) Alul balról jobbra haladva a pajzsok állapota, a rakéták száma, a sebesség, az irányító (piros: torony, fekete: haladási irány) és a radar látjuk — addig a pár másodpercig, amíg szép komótosan ki nem lövik az összeset.

A pályákon elszórva a szokásos energia/fegyver/rakéta utánpótlás is megtalálhatjuk — ezeknek (illetve az ezeket szimbolizáló tárgyaknak) csak menjünk neki.

Ha lelőnek, egy kényszerleszállás után a start helyről indulunk újrat, de az idő nem áll le, onnan folytatjuk, ahol abba hagytuk. Ez vonatkozik a többiekre is. A verseny az idő leteltével ér véget. Ekkor tudjuk meg a saját és az ellenfelek által elért pontszámot, az értékes felszerelést je-



Megbolondult ez az UFO?! Hogy érti azt, hogy ne lőjek? Mé' ne lőjek?!



A kapcsolási szűnetekben a Sírúsz legszébb lányal próbálnak meggyőzni a mosópórvásárlás célszerűségéről...

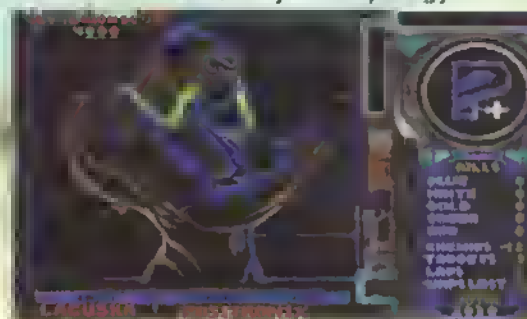
lentő díjat, majd indulunk tovább a következő bolygóra (pályára), de ehhez nem muszáj győznie.

Olyan nagyon sokat nem játszottam, tehát nem lehetek a CoV "bajnoka" (névetséges...), de elmondom, hogyan lehetni eredményes. Próbáljunk egyszerűen ellenőrizni koncentrálni, és ha befogtuk, nyomjuk le egyszerűen a rakéta és a tűz gombot — ha pontosak a találataink egy idő után csak lopottan a padlóra! Jópóla egy kettős küzdelembe harmadikként becsúszni, ha már egyik-másik legyengült és ekkor learatni a babérokat (valamint az ellentelket). Utóbbi tanácsot a mindennapi életben is kitűnően lehet alkalmazni.

Értékelés: A hasonló stílusú DESCENT nekem sokkal jobban tetszett. Igaz, ott nem versenyeztünk, de kitűnően futott a DX2-66-on és nem rángatózott egy nyire. A grafika nem annyira jó véleményem szerint, hogy egy Pentiumot vásároljak miatta (természetesen csak emiatt nincs még Pentiumom...). Nagyobb teljesítményű gépen azonban valószínűleg élvezetesebb játékelményt nyújthat. A repülés sem annyira realisztikus, mint a Descenté. Pozitívum, hogy változatosak a pályák és a háttérak. A zene és a hanghatások nagyon eltaláltak, az én GUS-omon legalábbis tetszettek. Összegezve 2/3, (ha valaki még ismeri ezeknek a balga iskolai kilejezéseinek az értelmét). Nem rossz, de a NEW WORLD COMPUTING-től többet vártam, főleg, ha legyetem vesszük, hogy szerintük circa 370 év múlva benne lesznek az Univerzum hat legnagyobb vállalatának körében. Egyébként mélységesen lehangolt, hogy a jövődóbeli megakonszernek között nem találtam meg a Holstein Brönnerrel, a Philip Morris és persze a Com-Ware Kft.-t...

Kory

Most látom csak, milyen szép vagyok!

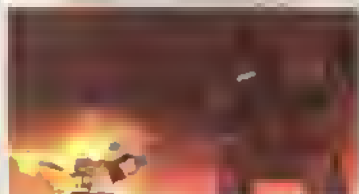


CÉG	FEGYVER	MOTOR	PAJZS	COMPUTER	ENERGIA
Vertex	jó	gyenge	legjobb	rossz	jó
New World Comp.	gyenge	rossz	jó	legjobb	jó
Genericorp	jó	jó	jó	jó	jó
Positronix	legjobb	jó	jó	gyenge	rossz
Multimedia Powers.	jó	rossz	jó	gyenge	legjobb
Warp Speed Drive	gyenge	legjobb	rossz	jó	jó

- Na és?
- Óóóó... Hogyhogy na és?
- Hogy hozza ki a rakományt?
- Illi valamit levedés van, rakományról nem volt szó... esetleg rakhalunk rá nukleáris lölettel, egérfogó, vihet magával lövedékamerát, atombombát, egérfogót...
- Mennyibe kerülnek a kísérletek?
- Hmmm... másfél millióba.
- Safrának, maga elvejeműlt patkány! Másfél milliót ezért a játék-vezérlőért? Hiszen ezt bármilyen kísérlet, egérünk utánacsínálja illőreket!
- Csakugyan...! Ha szabad megjegyezni, Ön zseniális, Mr. Tytall.
- Jövőn közelebb, Safrának.
(Macskalógó - részlet)

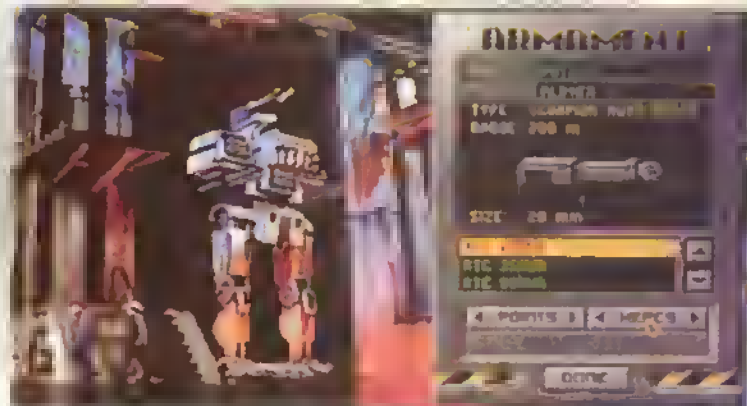
Milyen érdekes, hogy az elani ellentűlő leírásnak az égvilágon semmi köze nincs a lényegéhez, egyik legnagyobb alkotásából volt leírás a részletekhez... Azaz dehogynincs, csak várjálak ki a végé!

Gondolom, mindenki hallott már valahol a BATTLETECH-ről. Noem? Még jó, hogy illi vagyok... Szóval a másik a japánok találják ki, hogy mikor pontosan, azt nem tudom, mindenestre az valószínű, hogy az élő emlékezőt határain belülől... Illi a dolog. A japánok mindig is híresek voltak arról, hogy rendkívül bűz dolgozhatnak ludnak kitalálni. Jelen esetben arról van szó, hogy valamelyik rajzfilmrendező-producer bűzli a tóppant poénosnak lenni, ha harmincméteres, ember-nyúló robotok ük egymás lejár nagy vehemenciával, és ha már megvolt rá a lehetőség, csinál is ebben a témában párszázlezer) rajzfilmet. A japánok Mangának hívják az ilyet (a rajzfilmet, nem az idióta producer). A dolog nem várt hatalmas siker arányt először Japánban, aztán az amerikaiak is rákaptak, és ahogy az lenni szokott, nőni létezésével a Mosoly Országából indult először eljutott a Rőhej Országába (gy: kis hazánk) is. Amíg a mesében van betöltődőben Nyugaton, a BattleTech VR játékok formájában. Persze a témára a (számítógépes) játékpiacon is lecsapott, hogy más németek is van a BattleTech, a MechWarrior, a Transformers (hehe...), ja meg van valami Metahech; Earthsaga is.



Aki ebből még nem jól volt rá, ebben a szimulátorban "birodalmi lépegető"-szerű robotokkal kell kezelni, és hasonló gépeket a pacifizmus, az antimilitarizmus, meg hasonló jegyében dala-bokkra venni. Na de először talán lekinnyünk meg az inról (illatve először csodálkozunk, hogy egyáltalán elindult a gépünk...), amiben egy rendkívül eredeti keretleírásról beszélnek ki, valami olyasmi, hogy 500 év múlva dől a nagy háború az emberek és a csúnya gaz cybridek között.

Kis szüneti következik, megyek enni. Jó reggelit! Üdvözlünk minden újdonsult hallgató! Eppen ott tartottunk, hogy megnéztük az inról, és próbáljuk magun-



Kész öröm lesz azzal az ormóttan kályhával bókászni

Katigazi, hamisítatlan BattleTeches hangulatba rögölni, hogy végre elkezdhesünk játszani. Ennek érdekében húzzunk a kezünkre kályhacsőveket, a lejárunk bukásukkal, a fülünkbe akasszunk egy CD-t, és lelévelünk készítsünk a közünk ügyébe valami súlyos, kemény tárgyat, amivel majd fejboszozzuk rajtunk röhögő felebarátainkat.

Nézzük először a főmenü!
Instant action Gyakorolhatjuk a gépek irányítását. Kapunk egy küldetést, amit a szívnkhöz legközelebb álló géppel-pussal hajthatunk végre (nem a pacemakert gondolkodunk). Ezenkívül küldeteket találhatunk a beállításhoz. Közölkének javasol a sérthetlenség és a végtelen lövés bekapcsolása, gépek pedig egy jól megpakolt Colossus Haladók kórházait, milyen gyorsan el lehet haladni egy géppel a leírásukkal leírásukkal.

Single mission Olyan, mint az Instant action, csak itt még a küldetést is megválasztjuk ki.

Options Illi megnézhajtuk a domót (tók jó), és különböző beállításokat állíthatunk be (így, szépen magyarul...). Van illi egy figyelmeztető menüponi (avagy beállítás-beállítás lehetőség), ami a hangzatos Load BattleTech névre hallgat, és azt sugallja, hogy előbb utóbb lesznek scénario diskok is a játékhöz.

Career Illi lehet építgami a karmunkot. Kapunk egy négyfős, amatőrökkel álló csapatot (három plusz mi), meg kétoldalt a két legkisebb robotpuszból Minden küldetés után lehetőségünk van a játékalás kimentésére, a gépek javítására, új gép építésére (ez a lehetőségük érdemes is sünni használni, hogy mielőbb ütközés legyen a csapat).

Well, most pedig egy gyors HERC (ja, illi nem Technec, vagy Mochnec, hanem egyedi létezésben HERC-nek hívják a robotokat). Ebből következik, hogy a rövid küldetések neve HERC-pira, a háromlévelő őrálló pedig HERC-torc. Szóval egy inkonziszt HERC-vezérlő tanfolyam következik. **ILÉG HERCig kis leírás!** HERCint ön illi, HERCegem! Ha így folytatja, még a végén elnevezem SönHERC Zellánakk! — CoVboy! A KRESZ-t meg az őt hanyagoljuk. És csapjunk bele a műszaki közepébe! A műszaki közepén pedig nem más vár, mint a HERC-ek kezelése, és műszerei.

Műszerek:

Van egy rakás, ráadásul minden gépen máshová vannak elhelyezve. Az illi leírásuk, jó?
Pajzs Egy zöld képződmény (néha négyzet, néha téglalap, de van ahol csak csíkok). Ha ellünk, az ellenség lövése a gépen tesznek kár (Speciális támadások, pl. Spideit akkor is bűnhajnak, ha a pajzsunk a maximumon van.) A két nyílal állíthatjuk, hogy az első, vagy a hátsó pajzs földön jobban.

Fegyverállapot-jelzők A leggyer neve mellett számmal lehet a leggyer ki-leve bekapcsolni. Ha egy leggyer be van kapcsolva, és elég közel van a célpont, az összes bekapcsolt leggyer löni fog rá. Illi láthatjuk még a leggyerekhez még meglevő lövésrészleteit, és a leggyerek energiaszintjét.

Földzeti számítógép A monitor kijelése között a funkciókellenlyükkel vált-hatunk.

F1 A gépünk állapotáról kapunk némi grafikus információt.

F2 Rád-bűzeneleket válthatunk a társainkkal (ha vannak).

F3 Földtűnézetben láthatjuk a gépünk közvetlen környezetét.

F4 Radar. A berakott kék és a földi ellenségek prosak, a repülő sárgák, az ellenséges épületek zöldek. Érdekes az "R" bűntűnyöl bekapcsolni az aktív radart, bar ezzel egy halom ellenséges rakétát szabadulunk a nyakunkba. A radar hatótávolságát az "L" bűntűnyöl változtathatjuk, bár azt nem a legnagyobb inról romig érdekes más használni.

F5 A célpontunk állapotáról kapunk némi grafikus információit.

F6 A rakétáinkra szerelt kamera kőpőit láthatjuk.

F7 Lapozás a nagytérképre. A térkép a nyílakkal lapozhatjuk, zoom-olhatunk, a különböző rádióbűzeneleknél illi adható meg a célpont. Szerintem rádióbűzeneleket is érdemes, bár inon nem látjuk a külvilágot, de harc közben ügysem nagyon használnak ezt a lehetőséget.

F8 Részletes információ a gépről, illi is kivan rajzolt (a sérült részek színesek), de lel is vannak sorolva a gép részei és az állapotuk.

F11 A küldetésünk olvasathatjuk el, ha az előzetes órák elfelejtettük volna.

Úgy látom, Dugan koma ott komoly pácba keveredett: már hullanak a darabjai



Ezért nem kell bádogba öltözni: rögtön belédver valami kősa villám





egy látszik, mégsem pang annyira a szimulátorpiac, mint azt a múltkori számban megjegyeztem a FIGHTER WING ismertetőjében. Ott a levegőben szárnyalunk nagy boldogan, most pedig a tenger mélyébe bennünket az amerikai Pro One kiadó jóvoltából. Akik Couteau kapitány szerepében vágnak tetszelgőn, azok néznek valami más CD után, mer a GREY WOLF (THE HUNTER OF THE NORTH ATLANTIC) ben egy második világháborús német tengeralattjáró parancsnoki hídján fogunk tenykedni.

Az első meglepetés már rögtön a dobozka kinyitásakor lőbeköli a felhasználót: nem arra gondoltok, hogy a játék — valószínűleg a körülményes installálási procedúrái kikerülendő, illetve filmbejátszásokat lámogató — Windows alatti fut és halvgénye egy alap multimedia PC, hanem arra, hogy a szimulátoroknál már lassan megszokottá váló kélszáz oldalas használói útmutatónak be hiro, se hamva. Helyette két kis lapocskát repül elő, egyik oldalunkon a két legeredményesebb német tengeralattjáró parancsnok fotója, másik oldalukon meg rövid kis szöveges info a hardware-igényről. A felhasználói kézikönyvet ugyanis online-help formájában teljes mértékben beépítették a programba, ahol bármikor elérhető. Oh, adná az Úr, hogy ez más játékoknál is divattá vájon, és a jövőben ne kelljen órákat lapozgatni, ha valami nem világos egy játék kezelésében!

A legnagyobb német tengeralattjáró támaszponton, Kiel hadikötőjében szokkenünk az U-96 nyergébe. Ez talán a tengerészeti annalesek leghíresebb tengeralattjárója, mert 1939. októberében, Günther Prien kapitány parancsnoksága alatt egyedülálló legyverlényt vitt véghez: egy éppen befutó romboló nyomában

haladva, a tengeralattjárók elleni acélháló elkerülő sikerült besurrania a brit flotta legnagyobb bázisára, Scapa Flow kikötőjébe — majd miután elsüllyesztette az ott horgonyzó Royal Oak anyahajót, angolosan (illetve ez esetben inkább németesen) távozott. A játékokban a hadműveleti területünk ugyanez lesz: az Atlanti-óceán északi részén hajózva kell megriktanunk a kölcsönbérleti szerződés keretében az USA felől a szigországba tartó szállítóhajókat, közben lehetőség szerint elkerülni a szállítókat védelmező rombolókat.

A bevetés előtt a program egy véletlenszerű küldetést generál, amit a tőképen vehetünk szemügyre. Az aktuális szektorra cickelve megnézhetjük a szektor nagyított képét, rajta a szektorban lévő hajók hatadási irányával (ezt addig követik, amíg meg nem támadjuk őket). Fehér négyzetek mutatják a szállítóhajókat, sárgák a rombolókat, a képernyő közepén lévő vörös pedig a tenger-alattjárót. A cél az, hogy a szállítóhajókat megsemmisítsük, melőtt kilepnének a szektorból. Ha ez nem sikerülne, akkor egy új bevetést kapunk, de ha mag egyben vagyunk, akkor az előbbi bevetésről szorzott eredmény, hozzáadódik az újhoz. Ha meguntunk egy küldetést, akkor a ceruzát választva befojezhetjük, a kávécsészére cickelve pedig állást menlhetünk tölthetünk.

Az irányítás teljesen egérvézerrel, és a lehető legogyszerűbb. A parancsnoki híd jobb oldalán látható műszerekre cickelve adhatjuk meg a motorfeljesítményt (ez nyilván nem azonos a sebességgel, mert az annak a függvénye, hogy milyen mélységben vagyunk, továbbá a parancs előtt mekkora sebességgel haladtunk), valamint a merülési mélységet és a haladási irányt (csak a kívánt értékre kell cickelnünk). Ezeket a paramétereket egyéb szobák-



ban (gépiem, stb.) is állíthatjuk. Túl sok ideig nem tudunk lemerülni hajózni: melől kimerülnek az elemek a felszínre kell emelkednünk.

A periszkópot akkor dughatjuk ki (akkor látunk rajta valamit), ha nem 11 mélelnél mélyebben tartózkodunk. Ezt 360 fokban forgathatjuk körbe (a skála alul nem a haladási irányt jelzi, hanem azt, amire a periszkóppal nézünk!), és a számozott körökre cickelve indíthatunk torpedót a kiválasztott célpontra. Ez nyilván csak akkor lehetséges, ha az adott torpedóvető csőben van betöltött torpedó. Az újratöltés némi időt vesz igénybe. Torpedót akkor indíthatunk, ha a célpont az 5.000 méteres hatótávolságon belül tartózkodik, de gondolni egyértelmű, hogy a találatra annál nagyobb az esély, minél közelebből tüzelünk (így tehát közeli célpontokra nem érdemes több torpedót is indítani, mert lehet, hogy már az elsővel is teljeses a siker).

Természetesen a szállítóhajókat kísérő rombolók nem igazán nézik jó szemmel, hogy elsüllyesztgetjük a hajókat: mihelyt előlőük az első torpedót, azonnal ránkronának. Ha a felszínen tartózkodunk, akkor kedélyes ágyúüzre, lemerülve pedig néhány köcsa mélységi bomba hajgálásra számíthatunk. Felszínre tehát ilyenkor nem egy életbiztosítás tartózkodni, lemerülve pedig celszerű azonnal irányt változtatni, és lehetőség szerint leállítani a motorokat, hogy a rombolók elvesszék a nyomunkat. Sajnos a gyakorlatban jól bevált trükkje (olajfolt kioldása a vízfelszínre) ill nincs lehetőség (vagy legalábbis én nem találtam) — de legalább az a vigasztalhat bennünket, hogy környezetbarát játékhöz van szerencsénk (két bovetés közül mindenképpen rajzoljon egy zöld pontot a CD-re).

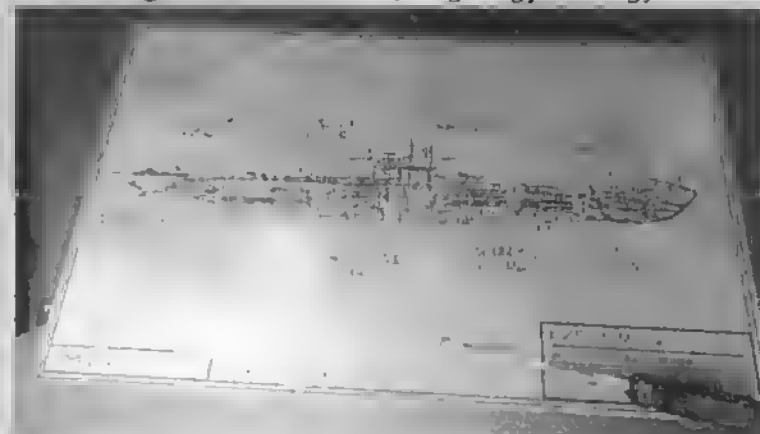
Ha a tengeralattjáró megsérült volna, arról a DAMAGE REPORT-nál, a rádiószobában, szerezhetünk tudomást. A legénység megpróbálhatja kijavítani a sérülést, de egyes-bák javításához a felszínre kell emelkednünk.

Mi sem természetesebb, minthogy a teljesítményünk lüggvényében a programtól értékelést is kapunk a bevetéseinkről: maga Dönlitz admirális, a tengeralattjáró fegyvernem parancsnoka adja le az értékelést, továbbá azt, hogy ezzel milyen rendfokozatot érdemeltünk ki (azaz hova kerülünk a HALL OF FAME-ban). Ha elsüllyesztettük volna, akkor egy szomorú jelentés következik az elfűnt U-96 tengeralattjáróról, amelynek valószínűleg a teljes legénysége hősi halált halt, mert hogy semmi hír nem érkezett tőlük.

A játék szép példája annak a célkifűzésnek, amikor egy gárda — bizonyos kompromisszumok alapján — populáris programot akar fejleszteni. A kompromisszumok alatt az értendő, hogy nem bonyolították annyira túl a játékot, hogy azt csak megrogzított szimulátorrajongók élvezhessék: nincs négyzetes kezelőbillentyű, nincsenek fix hadműveletek többszörös várakozással, nem kell egy helet tanulni az ilyen-olyan műszerek kezelését, stb. Mindamellti a játék igen izlases grafikával készült, ráadásul a CD-s verzióban egy rakás AVI-film is látványossá tesz bármilyen manővert (ezeknek a grafikája ugyan kissé sajtós, de nekem azért tetszik). Azt azért tegyük hozzá, hogy a játék a magyar Windowsért nemigen rajong. Mind-azok után ajánlható bárkinek, mert — legalábbis a többi szimulátorhoz képest — még az ára is a türháló kategóriában van.

Max

Hozzámvágtak minden hordót, mégis egyben vagyok!



En viszont egyszerűen nem bírtam hibázni!



Home, sweet home: Kielben Dönlitz apó vár a kitüntetéssel!



Useztől a 1000-as számban leírt Szaturnusig körülbelül 1000 év, mielőtt egy másik szilárdlemezben foglalt információk am a változatosság kedvéért szintén egy táblás játékok számítógépes adaptációja, és — ugyancsak a változatosság kedvéért — az Avalon R. számú arányított jelenlét meg a 5TH FLEET a jelenben játszódik és az Egyesült Államok 5. flottája. Jelenlegi kórház indított benne. Az 5. flotta hadművelet területén a Indiai-óceán térsége, amelyben benne vannak az olyan országok, attól nem eltekintve az Indiai-óceán Sam. Intitratu pótlók viselője. Ezek az eredeti táblás játékok megjelenésekor (1983.) a világ érdeklődésébe tartoztak. A nagy szovjet-moszkvai hadi szerezéssel szemben a közvetlen és szétválasztott, egy tényleg a szerzők a liktív hadműveletet kicsit módosították a jelenlegi politikai aktualitásokkal függvényben: a jenkellőse országok a saját szakképzettségüknek (a moham. dandár rögön a Próléta szakállára is), de talán készen nem hanyagolva az ellenlők sorából a Szer. leírta legnagyobb példaképének, Összet. ország sűrűn a szerzők visszaállítani a jó nézős anyagok a végrehajtási pozícióit, tehát teljesen támogatja egykor csatlósainak flottaműveletét.

Az "intro" nál, aligha nevezhető rövid előjáték után a végelében csöppenünk, majd miután a színtér a táblás játékok végére a hadművelet mely seregbe a kontrollsobában találjuk magunkat. A SYSTEM CONFIG-vel módosít és hangkártya paramétereket állítunk (átviteli sebesség, pontszám, lejártszám, IRO, sűrű), a TACTICAL REFERENCE-nál pedig megnézhetjük a játékosok seregének összes légi, felszíni és tengeri tájáró egység tájáró technikai leírását. (Aki több részre vágyna az ügyben, kedvére elmozdítást lehet a játékosok között és 100 oldalas könyvecskében.) A SCENARIOS pontját indítjuk a játékok.

Felül találjuk az 5. flotta hadműveleti területének a szektorokra osztott térképét, alatta pedig az aktuális hadművelet leírását. Az ablak mellett: gombok, klikkelve választunk a 12. szektor között a melyek bonyolultsági sorrendben követik egymást: az első ideális edzőpálya, majd mindössze öt kör csekély számú résztvevővel (felőre a tájáró leírta zavar), nagyobb zűrök kedvéért pedig választunk a The Indian Ocean War, attól 17. országot a tengerészlete ront boldogán egymással vagy 30 kör előjegy, és ez alatt egy jó pár óráig (előbbiokban egyenként olyan hosszú nagyságú makkal mérhetjük össze az amerikai és szovjet sereg országok haderejét, mint mondjuk Jemen vagy Etiópia.) (Nocsak, Ez igen figyelmen kívül hagyva — CoVboy) A hadművelet leírásaival nem foglalkozom, mert a program igen nagy részletességgel jelzi az adott konfliktus körülményeit, a résztvevő csapatokkal és a köztük hadműveleti céljait.

A jobb oldalon PLAYER 1-ről állunk be, hogy melyik felő akartuk irányítani (GREEN a jenkik), PLAYER 2-nél pedig azt, hogy a számítógép vagy egy ellenlőnk ellen játszunk helyben (illetve emellett keresztül). Az AI LEVEL és az AGGRESSION tulajdonképpen a nehézségi fokozatot állítja a MISSION PARAMETERS meg azt jelzi, hogy a választott — en az irányra bonyolult — illetve a melyik ből fogunk a WEAX gombot bekapcsolva kideríteni, hogy a küldetésben legyen-e az idő-

járás a mozgás illetve a harcok befolyásoló tényező. A COMMIT használatával a mely tényezőket bízhatunk magunkkal vagy a leírta üveket indítjuk. (Még nem tudom, melyik legjobban leírta a próbáljak mindkettőt.)

Harcászati térkép (OPS Display)

A legnagyobb részét a játékosokhoz foglalt a felő, attól az egységeinket mozgathatjuk, az ikonok pedig különböző üzemmódok között váltogatást tesznek.

Hadműveleti képernyő (STRATEGIC DISPLAY):

Itt találjuk a teljes Indiai-óceáni hadművelet területét a szektorokra osztott térképpel, piros pontok jelzik az országok területét, zöld pedig az amerikai szovjet egységek a szűkeket pedig az azonosíthatóan. A leírta sorban lévő gombokkal állíthatjuk, hogy melyik legyennek egy goni mutassa a térkép (SURFACE SHIPS, légi SUBMARINES, tengeri légi, AIRCRAFT, győző). Az AIR MISSIONS-t választva a szektorokban jelenleg aktív stratégiai légi bevetéseket láthatjuk (piros harci díjárt, zöld, ellenség, sűrű, felderítés, leírta később). A WEAX időjárásjelentést ad, ha az OPTIONS menüben nem kapcsoljuk be akkor nyilván nundenhol sül a nap. Az OPS DISPLAY-ra visszalérvünk a harcászati térképre.

Az info ablakban az aktuális egység közt találjuk, a térképen klikkelgetve lehet váltogatni közöttük. A képernyő jobb oldalán az adott legyennek szövetséges (FRIENDLY) és ellenséges (HOSTILE) egységeink listáját találjuk — mai leg alábbis azok, amelyeknek pozíciója jelenleg ismert. Valamelyiket innen választva a villogó pont mutatja a tartózkodási helyét, az info ablak pedig a típusát.

Csoportosítás (TACTICAL DISPLAY):

A játékban lehetőség van a felszíni egységeket egy csoportosított egységként vagy csoportként mozgatni (Task Force/Group Stack — az elnevezés a hadhajók számától függ), de egyébként a hadhajók általában ilyenekbe vannak szervezve már a hadművelet elején is. Egy ilyen csoportnak több előnye és hátránya is van, amíg fel nem osztjuk, egyúttal irány mozgatni őket (ha mondjuk egy ilyen csoporttal hajküzszünk, két tengeri légi tájárót, akkor mondjuk az nem mondott előny), egyúttal védekezünk a támadások ellen (elektronikai zavarás, legvédelem, sűrű) — viszont a hajókat elmozdítjuk olyan ellentel rakéták vagy torpedók, amiket feljárdonképpen nem is találunk ki. A hadművelet elején már megszervezett táblás egységeknek van egy vezetőhajójuk. Ez nincs külön megjelölve, de általában a csoport leg nagyobb hajója (janyaható, csatahajó vagy cirkáló, de lehet csapatszállító is). Elegendő nagy marhaság, de ha ezt a hajót az ellenség elsüllyeszti, akkor a program a csoport összes tagját elpusztítnak tekint.

Az infoablakban találjuk az aktuális hajót, a lista pedig azoknak a hajóknak a listáját, amelyek önmagukban manővereznek (VESSELS) és a csoportok (GROUPS). Az utóbbiak listájába kiválasztva valamelyiket a képernyőn megjelennek a csoport hadrendje láttatában a közepén álló a vezető hajó). A DISBAND gombbal a csoportot felosz-

thatjuk, és a legyennek a VESSELS listába. Ha csak egy hajó van a csoportból, akkor mozgassuk át a listán a legyennek hajóba. Csoportot szervezni úgy tudunk, ha a VESSELS listából kiválasztjuk a kívánt hajókat és a lista felő két hajóba állmozgathatjuk a képernyőre, a kívánt pozícióba, majd a FORM gombot választjuk. Ugyanazzal a módszerrel természetesen a hadiend felőssal is módosíthatjuk, vagy akár két csoportot is átszervezhetünk egybe.

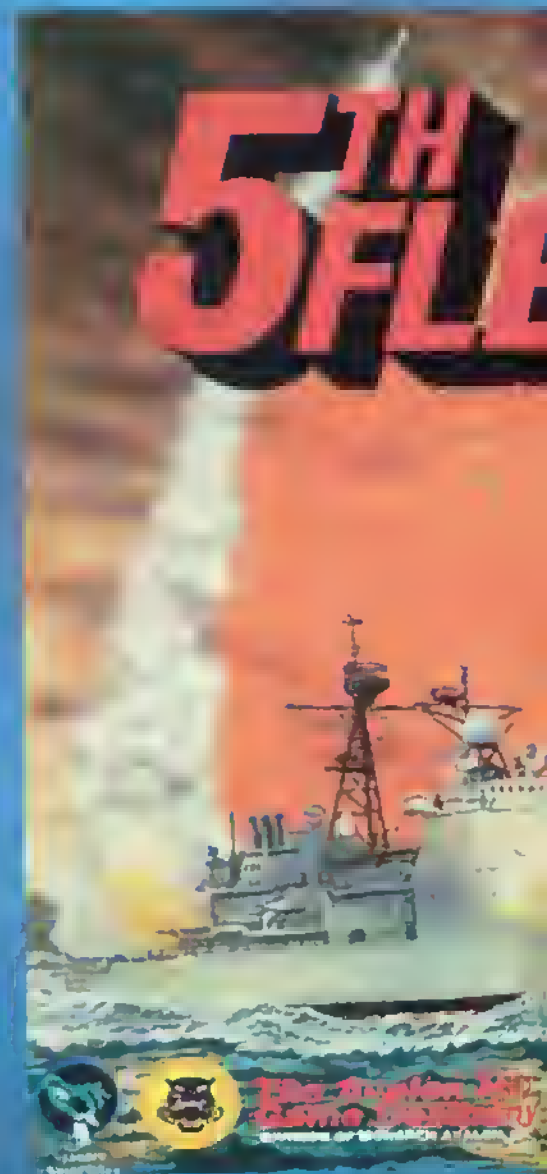
Ugyancsak ezt a képernyőt kell majd használnunk a tengeri légi tájáró utarpóllás (Replenishment) vagy ki akarunk kötni (Dock), de erről majd később.

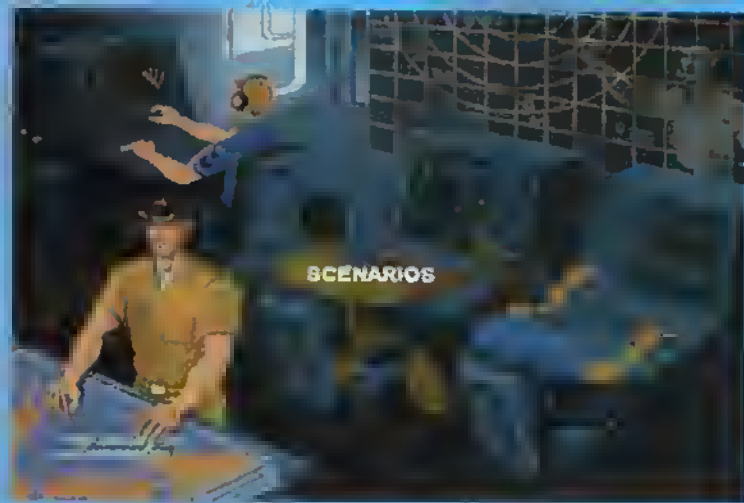
Opciók (OPTIONS):

A MUSIC és a SOUND FX a hangok bekapcsolása, az ANIMATION pedig a harcok közötti, a harcok közötti engedély. A HEX GRID a térkép hatszögekre (pozíciókra) osztását kapcsolja ki-be. Ez nem azt az elejét bekapcsolni, mert a kijelzőt leírta határozottan ilyen pozícióban van megadva.

Stratégia légbetevetések (AIR MISSIONS):

A legi csapatoknál két módon vehetjük be egyrészt taktikai (a, később, a legimónt), egy megadott céppont ellen irányuló, másrészt pedig stratégiai (egy szektorra vonatkozó hadműveletekben). Utóbbiak a stratégiai térképen adhatók meg, miután kiválasztottunk egy bázist. Ez a leírta egy anyahajó vagy egy repülőter, de utóbbi akkor csak akkor lehet gépek indítani, ha sűrűn len, a Talán az az oka annak, hogy az ellentel kedve szórakoztassa, hogy rögtön az első lépésben lebombázza a leg fontosabb repülőtereket. Ha nem pusztul el az utóbbi támadások alatt, és a rangléadás csak csekély, akkor néhány körön belül újra használtatjuk az ott lévő gépeket. Ha a légi tájáróban vagyunk, akkor válasszuk az AIR





SCENARIOS

Nagy sürgős-forgás már rögtön az elején

MISSIONS billentyűt (ez nyilván csak akkor használható, ha a légr csapatokkal lépünk), majd a képernyő jobb oldalán megjelenik a bázison levő gépek listája (a színük mutatják, ha valamelyik éppen bevetésen van), felül a géptípus, alul pedig a bázis képe. A stratégiai logi bevetéseknek három típusa van, amelyeket a felső részen levő gombok segítségével lehet kényszeríteni a géptípus függvényében (egy bombázót például nem vehetünk be előző vadászként):

CAP: Combat Air Patrol, harci őrállás. Az egység a bázis feletti őrállatok, így ha azt légtámad-

dás éri, akkor a támadói visszaverik, veszteségeket szenved vagy teljesen megsemmisítik. A képernyő jobb alsó sarkában levő ablakban [TOTAL CAP AA] egy numerikus érték mutatja az őrállat erejét.

INTERCEPT: Elfogás. Ki kell jelölni egy szektor célpontra (mivel erre a feladatra csak rövid hatótávolságú vadászgépek alkalmasak, ez általában az a szektor, amiben a bázis van), ahol a vadászszázad megtámad minden stratégiai feladatra. Illetve taktikai hadműveletre bevetett ellenséges gépet.

RECON: Felderítés. Az ellenségnek nem látjuk azon egységeit, amelyeknek nem tartózkodunk a közvetlen közelében (6-8 pozíció). A felderítő bevetésekkel tudunk informálódni egy szektorban tartózkodó hajókról. Ha valamelyik szektorban ilyen hajóink végre, akkor a térképen a következő körben megjelennek a megfigyelt ellenséges erők, illetve az azonosíthatatlan (szürke) célpontok. A felderítő bevetés azonban előző veszélyes játék, mert ha felderítőnk küldünk el egy gépet felderítésre, akkor azt előbb-utóbb le fogják szedni az ellenség vadásza. Célszerű tehát a felderítők mellé egy vadászszázadot is elfogásra küldeni az adott szektorba — ha lehetséges.

Megjegyzés: Ha egy századot stratégiai bevetésre küldünk, akkor az a parancs három körön át érvényben marad (nem küldhetjük más bevetésre), utána pedig automatikusan visszairód a bázisra.

Támadás (ATTACK):

Ezt a gombot benyomva adunk parancsot a madáraink egy egységünknek. Ha ezután egy olyan pozícióra clickelünk, amelyben ellenséges egység tartózkodik, megjelenik a harci képernyő, ahol kiválaszthatjuk a megfelelő fegyvert (ld. később).

Fázisjelző:

A három különböző fegyvernemeknek kiadott parancsok egyenként két fázisra lettek bontva. Itt zöld alapon látjuk az éppen lépő fegyvernem ábráját, a MOVE és COMBAT pedig azt jelzi, hogy mozgási vagy támadási fázisban vagyunk. Kisebb hadműveleteknél a zöld ábrára clickelve a program automatikusan átvált a következő egységre, de nagyobbaknál erre nem igazán mutat sok hatást.

Infoblak:

Itt két dolog is látszik: a különböző fegyvernemek lépése között az itt levő ábrákkal válasszuk ki, hogy melyik fegyvernemmel akarunk legközelebb lépni (a zölddel már léptünk), illetve PASS-t választva passzolniunk. Az ellenfél általában megvárja, míg lépünk mind a három fegyvernemmel, és csak azután kezdi mozgalmi a sajátját, de néha előfordul, hogy azonnal lép ő is valamelyik fegyvernemmel.

Ha valamelyik fegyvernem lépése közben vagyunk, akkor az aktívra egység (vagy inkább objektum, mert itt van a kikötők és repülőterek képe is) infót láthatunk róla egy képen, az alábbiak szerint:

Csoportosítások (TF/TG/Stack): Itt csak a csoportra jellemző ábrát, illetve a csoport számát látjuk. Ha meg akarjuk nézni a csoport egyes hajóit, akkor jobb clickkel kell választanunk a csoportot, és ezután bal clickkel lapozgathatunk az egységek között.

Egyes egységek. A jobb felső sarokban az üzemi-



A Hornetek elég szépen megoldozták a pénzükért

Egységek rövidítése:

AE:	Löszerszállító hajó
AO:	Ellátóhajó
AOR:	Ellátóhajó
ARG:	Partraszálló egység
ATK:	Csalarepülőgép
BB:	Csalahajó
BMB:	Nehézbombázó
CG:	Rakétacirkáló
CGN:	Nukleáris meghajtású rakétacirkáló
COR:	Korvett
CV:	Repülőgép-hordozó
CVN:	Nukleáris meghajtású repülőgép-hordozó
DD:	Romboló
DDG:	Középtávolságú (SSM) rakétákkal felszerelt romboló
ET:	Üres tanker
FC:	Gyors szállítóhajó
FF:	Fregatt
PFG:	Középtávolságú (SSM) rakétákkal felszerelt fregatt
FT:	Tele-tanker
LHA:	Kisegítő anyahajó/kétlős egység
LHD:	Helikopterhordozó
LPH:	Kétlős helikopterhordozó
LSD:	Partraszálló egység
MS:	Aknaszedő
PSC:	Ágyúszázad
SC:	Lassú szállítóhajó
SS:	Diesel-hajtású tengeralattjáró
SSN:	Nukleáris meghajtású tengeralattjáró

Országok rövidítése:

AU:	Ausztrália
BH:	Bahrein
ET:	Etiópia
FR:	Franciaország
ID:	Indonézia
IN:	India
IR:	Iran
IT:	Olaszország
KW:	Kuvait
OM:	Omán
PK:	Pakisztán
QT:	Katar
RU:	Oroszország
SA:	Szaúd-Arábia
UA:	Egyesült Arab Emírátsok
UK:	Egyesült Királyság
US:	Egyesült Államok
YM:	Jemen

ben tartó ország zászlaja, a bal felső sarokban az egység nemzetiségének rövidítése (repülőgépeknel a feladatkör rövidítése is). Középen az egység sziluettje, ha már megrongálódott, akkor a sziluett 'ég'. Anyahajók sziluettje felett egy sárga kör jelzi, ha valamelyik repülőegységet harci őrállatra (CAP) küldtek, azaz a bázist védelmezi. Amerikai rombolóknál, cirkálóknál

ET



VICTORY POINTS

79	Enemy Ships Destroyed
95	Enemy Subs Destroyed
27	Enemy Aircraft Destroyed
90	Enemy Bases Destroyed
90	Enemy Bases Damaged
90	Objectives Met
100	Neutral Targets Attacked
12	Scenario Score Margin
123	GREEN FORCES TOTAL

40	Enemy Ships Destroyed
90	Enemy Subs Destroyed
21	Enemy Aircraft Destroyed
96	Enemy Bases Destroyed
100	Enemy Bases Damaged
90	Objectives Met
100	Neutral Targets Attacked
—	Scenario Score Margin
975	RED FORCES TOTAL



Jól van gyermekeim, jól dolgoztatok! Ma elmehettek a kábelbába...

AIR STRIKE: A repülőgépek taktikai bevetésének parancsa. Rendeltetésül függően, egyaránt támadhatunk velük felszíni célpontokat, illetve épületeket. A piros feliratu bevetéseket repülhetjük a kiválasztott egységgel, a gombot megnyomva pedig a melléltet lámpa kigyulladás jelzi, hogy a parancs aktiv. Ugyanazt az egységet több célpontra is elküldhetjük hasonló típusú bevetésre, de nem érdemes, mert ilyenkor a támadóerő megoszlik a célpontok között — ami pedig általában egyhez is kevés. A BOMB választásával fog az egység bombázni (ez egyébként a leghasznosabb bevetés); INT-vel vadászlőgéteket nyújt a szektorban ténykedő, CAP és INT stratégiai küldetéseken levő ellenséges vadászkok ellen; SSM-mel rakétát indít egy hajó ellen; EW-vel pedig rádiózavarással akadályozza a védekezést (ezt csak az AEW jelölésű gépekkel lehet).

Az OPS DISPLAY-re cserélve valójuk vissza a játékhöz, majd ha az összes löbbi egységnek kiadtuk a támadási parancsot, válasszuk az EXECUTE gombot. Ha kérjük, némi kis animáció kísérelében lerajzolnak a támadások, majd a legyőzöttre jellemző kép kísérelében soronként megjelenik az értékelés az ellenség veszteségeiről. A sor első része a megsemmisült egység neve, az utolsó a támadó legyőzve, középen pedig az eredmény, úgy mint: a legyőzött megsemmisült a célpontot (destroyed), talált és megsemmisült (damaged), talált de nem rongálta meg (undamaged), vagy hibázott (missed). Ha csoportra lövünk, akkor előfordul, hogy a csoport egy másik tagját találjuk el (pl. „damaged by stray torpedo”), a légi hadműveletek értékelésénél még egyéb infók is kaphatunk: mennyire akadályozta a bevetésüket a szektorban levő CAP és INT bevetésen levő ellenséges légierek és a légvédelem, illetve az ellenség felderítői és bombázói a saját INT bevetésen levő légiereink.

Utánpótlás és javítás

Még az egyszerűbb hadműveleteknél is már a harmadik negyedik kör után feltűnhet mindenkinek, hogy a hajóinkon rendelkezésre álló legyőzött a gyengén találai arány miatt elég kevés lesz az ellenfél teljes megsemmisítéséhez. Hál meg a teljes Indiai-óceánon zajló hadműveleteknél, ahol ide-oda kell mozogni az egységeinkkel. Utóbbiaknál gondolt okoz az üzemanyaglogisztika is, már legalábbis a nem-nukleáris hajtásúaknál. Felszíni hajóink utánpótlást elvégezhetjük tengeren, az utánpótlást szállító hajókról (az AO és AOR jelölésűekről) üzemanyagot, az AE jelölésűekről pedig löszert lehet felvenni vagy pedig egy szöveges kikötőben (ha az nem sérült).

Nézzük először a tengeri utánpótlást. Első követelmény, hogy az utánpótlást szállító hajónak és a felvevőnek ugyanabban a csoportban kell lennie. Először is mozgassuk tehát ugyan-

abba a pozícióba őket, majd a TACTICAL DISPLAY-re átkapcsolva alkossunk egy csoportot belőlük (pár küldetésben a TF-csoportokban már eleve vannak ellátóhajók, ott tehát nincs erre szükség). Ezután vigyük a felvevőhajót ugyanabba a pozícióba a csoporton belül, ahol az ellátóhajó áll. Több hajót egyszerre is fel lehet tölteni, mindaddig, amíg az ellátóhajó saját készletével nem csökkenek 20%-ra. Ha a felvevőt átpakoltuk, a program érdeklődik, hogy lényeg fel akarjuk-e tölteni a hajót, majd OK-val visszalépünk a játékhöz. A felvevő hajó a következő támadási fázisból természetesen kimarad. A löszertutánpótlással kapcsolatban megfigyendő, hogy SSM-rakétát nem lehet felvenni tengeren, csak kikötőben.

A kikötői utánpótlás szintén a TACTICAL DISPLAY-en keresztül történik. Ha a hajó befutott a kikötőbe, a következő körben kapcsoljunk át ide, majd a hajót tegyük át a REPLENISH feliratu mezőbe. Az egység a következő körből kimarad, de itt telvehetünk SSM-rakétával is, és tenger-alattjárókat is felülhúzunk.

Ugyanígy tudunk egy kikötőben bedokkolni is, csak ilyenkor a DOCK feliratu mezőbe kell a hajót pakolni. Ennek annyi előnye van, hogy itt nem lehet torpedókkal támadni, továbbá a megrognál hajókat javítják is (persze nem olyan gyorsan, hogy még idejében újra harcbavehetessük). Ugyanígy kell bedokkolni azokat a szállítóhajókkal, amikkel egy adott kikötőbe kell kísérmünk. A bedokkoló hajóval az újabb mozgathatáshoz előbb 'K' kell dokkolni.

Ezzel a leírás végére is érünk. Még néhány általános ötlettel azért adnék a részurólóknak. Az első ötlet rögtön az, hogy a nagyobb hadműveleteknél célszerű az egységeinknek sorban kiadni a parancsot: az 'N' (Next) billentyű a következő, a 'P' (Previous) pedig az előző egységre vált. A többi billentyűt nem tudom telni, mert rengeleg van (minden képernyőn más, ráadásul van egy csomó 'Alt' és 'Ctrl'-kombináció is — jó szórakozást kívánok a kikeresésükhöz...).

Hajók: Ha a gép ellen játszunk, akkor a kezdőkor TF-ként csoportosított egységet nem szokta soha felosztani. Ennek ugyan az a hátránya, hogy ha az anyahajó kilőjük belőle, akkor az összes maradék egység is pusztul vele, és az összesért járó győzelmi pont az ellenfél kasszájába kerül. Arra a program azonban nagyon vigyáz, hogy a 3-4 hajóval kísért anyahajót ki ne lövjük: így tehát támadhatjuk akár 40 rakétával is, nem lesz hajlandó elsülyedni — azután pedig következik a kísérői ellencsapása. Célserű megoldás tehát, ha a kísérő hajókat lövöldöztük ki körülről. Ehhez először is az szükséges, hogy a lépésinket úgy válasszuk meg, hogy mi kerüljünk először lőtávolságba. Az amerikai SSM1-ek hatótávolsága 5 pozíció, tehát úgy igyekezzünk mozogni, hogy a mozgásal táziban legalábbis ennyire közel kerüljünk az ellenfélhez, és akkor a kö-

vetkező támadási fázisban is lehetünk kél egységét. Támadásnál inkább koncentrálnak kél hajóra az összes rakétánkat, mert ha azokat most elsülyeszljük, akkor a következő körben már nem támadhatnak bennünket — ergo jóval kisebb veszteségeink lesznek, és a következő körben magára maradó anyahajó már könnyű prédá lesz.

Tengeralfeltjárók: Alapvetően a kél másik legyőzöttet kísérlő szerepre szoktam használni őket. A cirkálórakétákkal az ellenség repülőitárelt, az SSM-ekkel pedig a felszíni egységet szőrogatom meg. Ha egy ellenséges TF a közelben van, akkor rendszerint beúsztatom őket a pozíciójukba, és a torpedókat használatom tel a sérült hajó ellen (ép felszíni egységek ellen ezek nem túl hasznosak).

Repülőgépek: Ahhoz, hogy egy scenarioban győzzünk, mindenképpen szükséges, hogy megszerezzük a légi főtenyt, amihez a legegyszerűbb út úgy vezet, ha leromboljuk az ellenfél bázisait. A program is pont ugyanígy gondolja, tehát az első lépése rendszerint a lélegységek bevetése lesz, agyrészt a mi bázisaink ellen, másrészt CAP-bevetésekkel a saját bázisai védelmére. Ha mi lépünk elsőnek, akkor a legfontosabb a bombalátadás a bázisai ellen (a sérült repülőterekről ugyanis nem lehet társzállni), és CAP-bevetés a saját bázisaink védelmére. Ha az ellenfél lép előbb, ugyanezt fogja csinálni — ilyenkor nem érdemes bombalátadással próbálkozni, mert majdnem biztos, hogy felövik a támadóinkat és a repteret sem sikerül megrongálni. Kezdjük tehát tengeralfeltjáró- és hajó-tárazsokkal, és cirkálórakétákkal próbáljuk megrongálni a repteret. Ha ez sikerül, akkor a reptérrel nem lehet CAP-bevetést indítani, és ezután már kényelmesen lobombázhatjuk. Ugyancsak fontos szerep a felderítés is. A játéki elején ugyanis nem ismerjük az ellenség egységeinek pozícióját, ami kissé azért megnagyezib a megátadásukat. Egy hadműveletet többször elindítva lesz némi fogalmunk, hogy honnan várhatjuk az ellenfeleket, azaz melyik szektort kell meilőbb felderíteni.

A játéki CD-n is megjelent, ami talán csak a lustáknak öröm, mert a lemezes verzió is csak öt darabban áll (annak is legalább a kétharmadát a különböző egységek díg képei foglalják el). Ugyan a programhoz elég egy alap 386-os 4 Mega RAM-mal, de az installálás egy külön varázslat lesz (általában csak saját bootolhat életet lehetni beke). A legszebb az, hogy 590K szabad konvencionális memória alatt nem hajlandó elindulni, így ha nem a program által támogatott SoundBlasterrel rendelkezünk, akkor kicsit körülményes lesz emulátort tölteni — vagy alátéris zeneként a Solohov Broihers 'Csendes Don' számát fogjuk hallgatni, amit már mindenki unalomig ismerhet a lemezek kifutó barázdáiról.

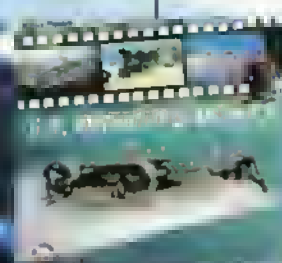
Maga a játéki stratégikának nem rossz, de mondjuk a STALINGRAD-hoz vagy a PANZER GENERAL-hoz nemigen mérhető. Inkább azoknak szól, akik nem szeretnek napokat kotlani egyetlen partin (a legnagyobb hadműveletre le lehet zavarni ko, 2-3 óra alatt). A grafikai ötlenk nem fogja magát egy 3D mozi közepén érezni, de a stílushoz meglelt. (Azl azért tegyük hozzá, hogy az állóképek kissé szánalmasak, mert úgy néznek ki, mint ha EGA-memóriára tervezték volna őket.) A kezelést viszton sikerült a szerzőknek a sok kapcsolattalssal agyonbonyolítaniuk, mert ennél azért jóval egyszerűbb módszert is találhattak volna (ld. mondjuk STALINGRAD). Szintén öröhrhető, hogy ha telkésztük arra, hogy a logyaztónak nem lesz egere, akkor azt miért úgy teitük, hogy kétszáz billentyűkombinációt találunk ki a játékhöz? A doboz tartalma viszton nagyon szép, ha valaki esolleg játékvásárlás mellett házikönyvtárát is gyarapítani kívánja; van benne egy száz oldalas könyv a játékbán szereplő összes egység torójával, részletes technikai leírásával, és egy kisregénnyel, ami az Indiai-óceánon a 90-es évek végére kialakult politikai és katonai helyzetet elemzi; egy ötven oldalas könyv arról, ami most ill 2-3 oldalban összefoglaltam; egy húszoldalas lüzel a hadműveletek aprólékos leírásával meg a kezelőbillentyűkkel; hadműveleti térkép, ami hajlékkal rendelkezők tapátaként, hajléktalanok pedig lakarként használhatnak (Multitask... — CoVboy), meg még egy esomó egyéb bigyó, ami most nem jut eszembe, de magunk mög dobálásuk előtt mindenképpen kellemesen lehet olvasgatni őket. A prezentáció tehát szép — a játék meg közepes.

Kilgore Trout

ACTION THEATRE CD-sorozat

Az ACTION THEATRE CD-sorozat mindegyik darabja tartalmaz körülbelül 30 percnyi - majdnem - teljes képernyős mozit, 20 percnyi slideshow-t, valamint helyet kaptak még a különböző fegyverrendszerekre vonatkozó adatok és információk.

A CD-k ára egységesen: 2.000,- Ft (+ÁFA)



MIXIM
KFT

Üzlet
1085 Budapest, József krt. 36., Tel./FAX: 210-2800
Üzlet és szervíz:
1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra

MAGYAR FEJLESZTÉSŰ NYELVOKTATÓ CD-K



HYPERUMFESTEN
Kaddis engol v. 1.1
A nyitókísérő CD segítségével
használynak szándékú
az engol nyitni a személyes
segítségül a CD-n található
hanganyag is hozzájárul
Ara: 1.000,- Ft



NYELVMESTER
 Haladó angol írástudó
 A CD-n 8 és 18 éves gyermekek nyelvi hanganyagait tartalmazó A és B lemezeket találhatunk. Mindegyik lemezen egyenként 20 felvétel szerepel.
 Ár: 3.600,- Ft



PICNIC pour Windows
Hémet-Magyar Multimédia
Képes Szótár

PICNIC for Windows
Angol-Magyar Multimédia
Képes Szótár

PICNIC for Windows
Hémet-Magyar Multimédia
Képes Szótár

Maszynianajaz kezdésé ma-
sok is a filen és gyerekek
egyaránt, végig mindazok
éke és szótárunkat használ-
nos munkánk szempontjaitól
szóval hajdani nyelvi és
könyvtári munkánk, valamint
bármelyik érdekesnek és
számunkon engedélyezve
Ár: 0.200,- Ft



ChpDIE English, Part 1:
Multimedia Nyelv-
könyv Videoklipek
Kulcs az élő nyelv
megértéséhez



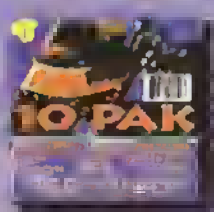
KYELVIMESTER
Kézdő német ny. 1.2
A nyelvtanulási CD segítségével
hallgatni lehet a nyelvtanulási
anyagot, és a CD-n található
hanganyagot is hallgathatja.
Ár: 7.000,- Ft



**Angol-magyar műszaki és
tudományos szótár**
A szótár nem szerkesztett a
technológia, logika, és
nem gazdasági nyelvi és
tudományok világról.
Ára: 10 000 Ft



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.360,- Ft



10 + 1 db CD-ből
álló sorozat.
Ára: 7.840,- Ft



A CD-k postai utánevétél is megrendelhetők?

10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.992,- Ft



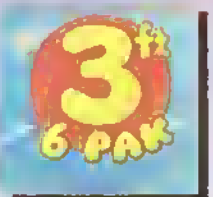
10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 9.120,- Ft



11 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.360,- Ft



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 5.120,- Ft



**Árunk az Áfát
tartalmazza!**

HANGKÁRTYÁK:

- Acer ESS688 16 bites hangkártya multiCD
- Sound Blaster, ADLIB kompatibilitás, 16 bit A/D, 16 bit D/A 7.980,- Ft
- Acer ESS688 16 bites hangkártya IDE
- Sound Blaster, ADLIB kompatibilitás, 16 bit A/D, 16 bit D/A, Enhanced IDE I/F 7.980,- Ft
- Waveable kiegészítés
- 2 MB ROM (4 MB hangminia), alap MIDI hangszerkészlet 8.800,- Ft
- Sound Blaster 16 OEM
- multiCD Interface, ASP upgrade lehetőség 12.450,- Ft

-ROM MEG-

- Acer duplassebességű CD-ROM
- külső PLAY gomb, E-IDE felület, motoros mechanika, hangkábel, installáló programok 15.450,- Ft
- ACER 4x sebességű CD-ROM
- külső PLAY gomb, E-IDE felület, motoros mechanika 24.900,- Ft
- TOSHIBA 4x sebességű CD-ROM
- E-IDE felület, motoros mechanika, installáló programok 28.580,- Ft
- TOSHIBA 4x sebességű CD-ROM
- SCSI felület, motoros mechanika, installáló programok 48.900,- Ft
- SAIYO duplassebességű CD-ROM
- SCSI-2 felület, motoros mechanika 23.800,- Ft

VIDEOKÁRTYÁK:

- Cinera MPEG kártya: multiCD Interlace, 2x4W audio teljesítmény,
- MPEG I, CD-I szabványú formátum, PAL, NTSC video kimenet, installáló programok 35.900,- Ft
- ALLMEDIA 2000 MPEG kártya: TSENG ET4000W321 videochip, S-VHS bemenet, MJPEG tömörítés, AVI, MPEG, CD-I formátumok, S-VHS kimenet, digitális vágás, feliratozás, színjavítás 180.000,- Ft

MULIT AKCIO:

- Acer hangkártya 16 bit, Acer duplassebességű CD-ROM, Ajándék CD lemez 21.990,- Ft
- Acer hangkártya 16 bit, Acer duplassebességű CD-ROM, 10 db ajándék CD lemez 26.990,- Ft
- Acer hangkártya 16 bit, ACER 4x seb. CD-ROM, 2 db ajándék CD lemez 32.990,- Ft
- Acer hangkártya 16 bit, Waveable MIDI kiegészítés, ACER 4x seb. CD-ROM, 10 db CD lemez 45.900,- Ft

FIGYELEM! FIGYELEM! FIGYELEM!

Ha n. hangkártyát CD-ROM meghajtót, videokártyát és CAM kártyát vásárol, akkor az új számítógépben ingyen beszereljük!

RM 486SX33MHz, 4MB RAM, 270 MB HDD, 1.44 MB FDD, Mono SVGA	79.980,- Ft
RM 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 420 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA	110.530,- Ft
RM 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 540 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA	117.280,- Ft
RM 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 850 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA	158.180,- Ft
RM 486DX2-80MHz, 4MB RAM, 420 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA	112.330,- Ft
RM 486DX4-100MHz, 4MB RAM, 420MB HDD, 1.44MB FDD, Color SVGA	

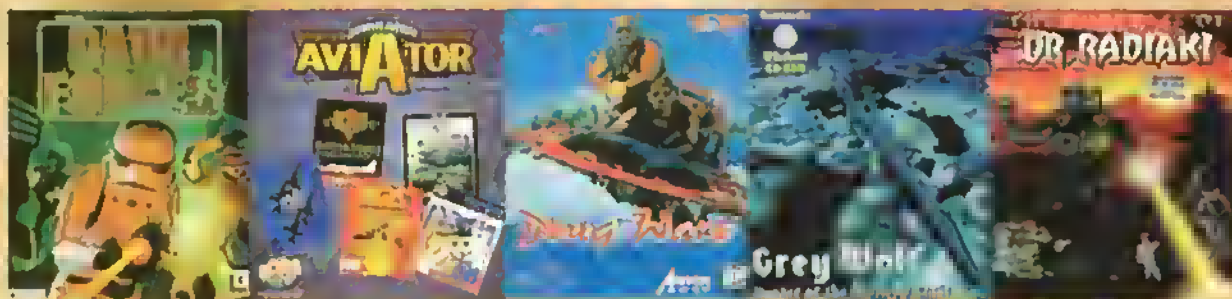
CD-ÍRÓ ÚJDONSÁGOK:



PLASMON - dupla sebességű + GEAR multisession	419.000,- Ft
YAMAHA - négyszeres sebességű CDR100 + GEAR multisession	489.000,- Ft
YAMAHA - négyszeres sebességű CDR100 + GEAR multimédia (Video CD, hang CD, kevert formátum)	559.000,- Ft
3M írható CD-lemez:	1.890,- Ft
YAMAHA írható CD lemez:	1.990,- Ft

Power Source CD-k: 1.232,- Ft-os egységáron!

AKTUALIS AJÁNLATUNK:



DARK FORCES
7.992,- Ft

AVIATOR
4.800,- Ft

DRUG WARS
7.360,- Ft

GREY WOLF
5.800,- Ft

DR. RAOIAKI
5.200,- Ft

Vásárlói kártyával rendelkezőknek a CD lemezek árából 20 %, a hardware árakból 5% árengedményt adunk!

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

A CD-k megvásárolhatók fenti üzleteinkben, vagy megrendelhetők a Com-Ware kft-n keresztül postai utánvétellel.

MIXIM CD VÁSÁRLÁSI KUPON
200,- Ft
Vásárlás esetén alkalmazható
1 kupon váltható bel